Informatique AMSTRAD

AMSTAR

DOSSIER DU MOIS :

Les enquêtes policières

LISTING :

Casse-briques

LOGICIEL DU MOIS :

Les passagers du vent



Mensuel - N° 6 - Février/Mars 1987

...au delà de toute imagination
se trouve le monde inconnu et merveilleux
que tu cherches depuis si longtemps...

BOB WINNER

AMSTRAD CPC et PCW — IBM PC et COMPATIBLES — Bientôt ATARI

loriciels®

Bob Winner

AMSTRAD
PCW 8256/8512
BOB WINNER
DISQUETTE

BOB WINNER : LA SUPER PRODUCTION
MULTI COMBATS... GRAPHISMES NOUVELLE GÉNÉRATION...
IMAGES DIGITALISÉES... MUSIQUE... MUSIQUE... MUSIQUE...

ZOX 2099 pour AMSTRAD cpc

Après 12 interminables jours de voyage et de combats dans l'espace où tu dois détruire tous les vaisseaux ennemis, te voici enfin arrivé.

Le perfide ZOX détient en otage les habitants de la planète HULLM sur l'immense astéroïde où tu viens de te poser.

Pénètre à présent dans sa forteresse labyrinthe et prend garde de ne pas te perdre.

Découvre les nombreux passages secrets qui te permettront de progresser sans oublier que les gardes veillent et qu'il te faut tous les neutraliser, car ils en veulent à ta vie.

La liberté des otages ne dépend plus que de toi... courage et prudence!!!







GRATUIT LORICIELS NEWS



Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom ....

Prénom .... Age ....

Adresse ....

Ville .... C.P. ....

Votre matériel ....

Joindre 3 timbres à 2,50 F pour participation aux frais d'expédition

3.87



ÉCHANGEZ VOS JEUX !!
BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX
Quand vos jeux n'ont plus de secrets pour vous, échangez-les
contre des nouveautés grâce à BOOMERANG, premier centre d'échange du logiciel de jeux.
BP 585 74014 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42
Je souhaite recevoir votre documentation sans engagement de ma part
sur le fonctionnement du centre BOOMERANG (Joindre un timbre).
Nom
Adresse
Ville
Code postal

FEVRIER-MARS

SOMMAIRE



AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE
Denis BONOMO
Bancs d'essai
Catherine VIARD
Olivier SAOLETTI
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Photocomposition
Nathalie CHAPPÉ
Béatrice JÉGU
Dessins
FIDELTEX
Impression
LA HAYE MUREAUX
Photogravure
Bretagne Photogravure
Maquette
Jean-Luc AULNETTE
Patricia MANGIN
Service rassort
Vente au numéro
Gérard PELLAN
Service Abonnement
Catherine FAUREZ

Secrétariat - Rédaction
SORACOM EDITIONS
La Haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex : SORMHZ 741.042 F
Serveur télématique : 36.15 + MHZ
CCP RENNES 794.17V

Distribution NMPP
Dépôt légal - Février 1987 - N° 23196
Code APE 5120

Régie Publicitaire
IZARD CREATION, 15, rue St-Melaine
35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33
Chef de publicité
P. SIONNEAU
Assistante
Fabienne JAVELAUD

Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient pour une grande part du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être reproduits, imités, contrefaits, même partiellement, sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné.

La photo de couverture provient du logiciel The Electric Lantern Show de Pride Utilities.

EDITORIAL

L'équipe rédactionnelle d'AMSTAR est fière : les ventes de la revue progressent rapidement et le service abonnement est déjà débordé par l'envoi massif de vos bulletins. Nous sommes ravis de voir que la revue vous plaît et, grâce à la sortie de logiciels de jeux toujours plus performants, nous préparons fiévreusement les prochains numéros et "dossiers du mois".
Mais AMSTAR, c'est d'abord VOTRE revue. N'hésitez pas à participer en envoyant vos meilleurs scores, vos solutions d'aventures et vos programmes de jeu : n'oubliez pas que toute publication de listing est rémunérée sous forme de droits d'auteur... De quoi s'offrir l'interface ou les logiciels dont on a envie !



S.A.R.L. au capital de 50 000 francs



les Nouveautés...

ART STUDIO		180F
ASPHALT	133F	169F
BIF 4	94F	139F
DRAGON'S LAIR II	95F	135F
HIVE	95F	139F
IMPOSSABALL	85F	129F
MANHATTAN		169F
MARBLE MADNESS	99F	
MASQUE		179F
MERCENARY	NC	NC
M'ENFIN	139F	180F
MUSIC SYSTEM		280F
SABOTEUR 2	95F	138F
SHORT CIRCUIT	93F	139F
SIGMA 7	95F	139F
SILENT SERVICE	88F	139F
10 th FRAME	88F	139F

PERIPHERIQUES

JOYSTICK AMSTRAD	140F
QUICKSHOT II	75F
QUICKSHOT II +	75F
QUICKSHOT VII	120F
QUICKSHOT IX	150F
COMPETITION PRO 5000	200F
SPEED KING	190F
THE STICK	135F
HOUSSE 464 et 6128	100F
SYNTHÉTISEUR VOCAL K7	325F
SYNTHÉTISEUR VOCAL D	348F
AMDRUM	320F

Sélection

1001 BC	134F	190F
1942	89F	139F
3D GRAND PRIX	88F	140F
ACE	93F	132F
ACE OF ACES	96F	146F
ACROJET	89F	139F
ALIENS	90F	140F
ANNALES DE ROME	110F	152F
ANTIRIAD	77F	127F
ASTERIX (MELBOURNE)	99F	
ASTERIX (NATHAN)	149F	185F
ATHAWALPA	149F	
BATAILLE DES BREVETS	149F	187F
BIG BEN	155F	219F
BILLY LA BANLIEUE	115F	164F
BOMBJACK	88F	135F
BOMBJACK II	89F	139F
BOULDERDASH III	65F	
CAULDRON	79F	119F
CAULDRON II	87F	123F
COMPUTER HITS VOL. 3	85F	132F
CRYSTANN	169F	
CYBERRUN	93F	
CYRYS CHESS	92F	123F
DEEP STRIKE	89F	140F
DESERT FOX	79F	119F
DONKEY KONG	89F	135F
DRAGON'S LAIR	67F	110F
ELECTRA GLIDE	82F	125F
ELITE	135F	180F
EREBUS	110F	138F
FER ET FLAMME		263F
FIVE STAR GAMES	93F	132F
GAUNTLET	93F	143F
GOLDEN HIT	95F	140F
GHOST'N GOBLINS	78F	115F
GRAPHIC CITY	139F	169F
GREAT ESCAPE	95F	139F
GREEN BERET	82F	132F
HEARTLAND	89F	139F
HIT PACK	86F	129F
IKARI WARRIOR	85F	120F
INFILTRATOR	95F	131F
JAIL BREAK	75F	125F
KAT TRAP	78F	118F
KITT KITT		260F
KONAMI'S COIN OP HIT	90F	140F
KUNG FU MASTER	89F	132F
LA FORMULE	120F	162F
LEADER BOARD	89F	139F
LE PACTE		171F
LES PASSAGERS DU VENT		265F
LES PYRAMIDES D'ATLANTIS	135F	168F
L'HERITAGE II	145F	
LIGHT FORCE	85F	125F
LITTLE COMPUTER PEOPLE		
MACADAM BUMPER	115F	168F
MERMAID MADNESS	85F	120F
PACK FIL	116F	140F
SAI COMBAT	83F	128F
SCOUBIDOO	80F	125F
SKY FOX	82F	
SORCERY PLUS		130F
SPACE HARRIER	85F	135F
SPITFIRE 40	86F	125F
SRAM		133F
SRAM 2		153F
STARGLIDER	132F	176F
STREET HAWK	85F	135F
STRIKE FORCE HARRIER	88F	125F
SUPER CYCLE		
THAI BOXING	85F	127F
THANATOS	85F	125F
THEY SOLD A MILLION II	99F	130F
THEY SOLD A MILLION III	99F	130F
TOMAHAWK	89F	139F
TOP GUN	85F	139F
TRAILBLAZER	88F	129F
TRIVIAL PURSUIT	182F	245F
T.T RACER	95F	135F
WAY OT THE TIGER	89F	139F
WINTER GAMES	89F	138F
XENO	93F	120F
XEVIOUS	89F	139F
YIE AR KUNG FU II	89F	119F
YIE AR KUNG FU III	92F	139F
ZOMBI		165F

Utilitaires

AUTOFORM A L'ASSEMB	170F	370F
CALCULMAT		405F
DATAMAT		380F
TEXTOMAT		380F
DAMS	272F	376F
SUPER POINT		376F
ORDSTAR POCKET		800F
POCKET CAL 6128		477F
POCKET BASE 6128		756F
TURBO PASCAL 6128		558F
TURBO TUTOR 6128		371F
TURBO TOOLBOX 6128		558F
LA SOLUTION		842F
PASCAL MT +	610F	

PCW 8256

10 DISC 3"	350F
30 CLOCK CHESS	169F
COMPT A ALIENOR	897F
AMSTRADAMES	190F
ARSENE	NC
ANNALES DE ROME	192F
BATMAN	135F
BRIDGE PLAYER	171F
CYRIUS CHESS 2	141F
FAIRLIGHT	125F
HOBBIT	NC
LORDS OF THE RING	175F
SAS ATTACK	152F
SPACE INVADERS	NC
SPEEL BREAKER	NC
TOMAHAWKS	160F
BLACKSTZAR	131F
BLOCUS	NC
COLOSSUS CHESS 4	230F
DR GRAPH	599F
DR DRAW	599F
DISCMAT	170F
DR CBASIC COMPILER	589F
DR PASCAL MT +	599F
D VASE 2	746F
FACTURATION STOCK	1599F
GENECAR	150F
GESTION DE FICHIER	291F
QUICK MALING	720F
MULTIPLAN	446F
POCKET BASE	796F
POCKET CALC	495F
POCKET WORDSTAR	886F
TRIVIAL POURSUITE	228F
TURBO PASCAL	696F
TURBO TOOLBOX	696F
TURBO TUTOR	396F
HOUSE STAND SIÈGLE	178F
LIGHT PEN	420F
VIDEO DIGIPIZER	799F

• Pour tous les autres titres, nous contacter.

Commandez par téléphone avec votre Carte Bleue

BON DE COMMANDE
(Libeller en lettres majuscules)

à retourner à :

STARSOFT
187, rue du Temple - 75003 PARIS
☎ 48 04 71 88 – 48 04 71 89

ORDINATEUR	TITRES	K7	D	Qt.	PRIX
		TOTAL			
		FRAIS DE PORT			20 F.
		TOTAL			

carte bleue CB
PAYEZ PAR CARTE BLEUE
□□□□.□□□□.□□□□.□□□□
Date d'expiration — / — Signature :

NOM : ____________
Adresse : ____________
____________ Tél. : ____________

Mode de règlement : ____________
Chèque □ Mandat-poste □
Contre-remboursement □ + 20 F
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

AM-3



PROMO 45 F

FRANKIE GOES TO HWD
HARD HAT MACK
JEUX SANS FRONTIERES
MICROSAPIENS
PANZADROME
RED ARROWS
WORLD CUP 86
YE AR KUNG FU

"SOLDES 35 F"

ALIEN 8 NF
BOUTY BOB NF
BRUCE LEE NF
DRAGONS LAIR NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADE NF
RAID NF

PROMOTION SPECIALE

ENSEMBLE LES LAUREATS NF — **145 F**
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2
+ GREEN BERET

ALBUM GREMLIN — **115 F**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK — **95 F**
+ COMMANDO
+ BOMBJACK
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

MELBOURNE NF — **95 F**
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE
+ STARION
+ RED HAWK

KONAMIS GREATEST HITS NF — **95 F**
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF — **95 F**
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF — **95 F**
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE NF — **95 F**
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL NF — **139 F**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS
+ GUNFRIGHT

AMSTRAD ACADEMY NF — **95 F**
+ ZORRO
+ BRUCE LEE
+ DAMBUSTERS
+ BOUNTY BOB STR BACK

THEY SOLD A MILLION N°2 NF — **95 F**
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF — **95 F**
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité pour tout achat par correspondance.

NOUVEAUTES!*

ACE OF ACES NF	89 F
ARCHONOIDNF	89 F
ATHLETES NF	135 F
ASPHALT NF	115 F
Aventures JACK BURTON NF	95 F
BLACK MAGIC NF	89 F
BOMBJACK 2 NF	89 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
CYBERRUN NF	95 F
FIST 2 NF	95 F
HACKER 2 NF	95 F
HEARTLAND NF	89 F
HOWARD THE DUCK NF	95 F
KAYLETH NF	89 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	89 F
MAG MAX NF	89 F
MANHATTAN NF	125 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	95 F
M'ENFIN NF	135 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
QUESTPROBE NF	95 F
SAIGON NF	95 F
SARACEN NF	89 F
SCALEXTRIC NF	119 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
STRYFE NF	135 F
SUPER CYCLE NF	89 F
TENTH FRAME NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	95 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	169 F
UCHI MATA JUDO NF	89 F
VIETNAM NF	95 F
WORLD GAMES NF	95 F

*** NOUVEAUTES**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

HIT PARADE

ACROJET NF	89 F
AMERICA'S CUP NF	89 F
ANTIRIAD NF	79 F
AVENGER NF	95 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
3D GRAND PRIX NF	89 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	79 F
COBRA NF	85 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
DESERT FOX NF	89 F
DONKEY KONG NF	89 F
ELEVATOR ACTION NF	89 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
1942 NF	89 F
FUTURE KNIGHT NF	95 F
HMS COBRA NF	259 F
GAUNTLET NF	95 F
GRAND PRIX 500 CC NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
IKARI WARRIOR NF	85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INFILTRATOR NF	95 F
KNIGHT RIDER NF	85 F
KONAMI'S GOLF NF	89 F
Les Pyramides d'Atlantis NF	139 F
LEGEND OF KAGE NF	85 F
MEURTRES EN SERIES NF	259 F
MIAMI VICE NF	85 F
MONOPOLY FR	175 F

Les MICROMANES câblés savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24 H/24 H

TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615

En Janvier et Février frais de port gratuits pour toute commande passée par Minitel



LES NEWS: soyez les premiers à connaître les dernières info micro, le hit parade, les sorties...

LES LOGICIELS : toutes les descriptions des jeux en direct organisées par nouveautés, hit parade, soldes...

LE COURRIER : utilisez votre boîte à lettre personnalisée pour lire votre courrier et poser vos questions.

LES JEUX : une surprise de Micromania ! Etes-vous assez bon pour gagner les centaines de logiciels offerts par le club!

HIT PARADE

REVOLUTION NF	89 F
SAPIENS NF	125 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SCOOBY DOO NF	89 F
SILENT SERVICE NF	89 F
STREET HAWK NF	85 F
SPACE HARRIER NF	89 F
TERRA CRESTA NF	85 F
THAI BOXING NF	85 F
THE GREAT ESCAPE NF	89 F
THE GOONIES NF	99 F
TOP GUN NF	85 F
TRAILBLAZER NF	89 F
WINTER GAMES NF	95 F
XEVIOUS NF	89 F
YE AR KUNG FU 2 NF	89 F

AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
ASTERIX NF	95 F
BACTRON NF	125 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BAT MAN NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
BOUNDER NF	85 F
CAULDRON NF	79 F
CONTAMINATION NF	110 F
DANDY NF	95 F
DEEPER DUNGEONS NF	95 F
DOSSIER BOERHAAVE NF	145 F
EDEN BLUES NF	110 F
ELECTRAGLIDE NF	89 F
FIRELORD NF	89 F
GALVAN NF	85 F
GESTE D'ARTILLAC NF	245 F
GREEN BERET NF	85 F
GUNFRIGHT NF	89 F
HIGHLANDER NF	85 F
HUMAN TORCH NF	95 F
HERITAGE II NF	145 F
HYPERSPORT NF	89 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
JAIBREAK NF	85 F
JACK THE NIPPER NF	85 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
L'HERITAGE NF	169 F
LIGHT FORCE NF	89 F
MACADAM BUMPER NF	120 F
MANDRAGORE NF	195 F
MARACAIBO NF	125 F
MASTER OF THE LAMPS NF	95 F
1001 NC NF	120 F
MGT NF	129 F
MISSION ELEVATOR NF	89 F
MONTY ON THE RUN NF	89 F
MOVIE NF	89 F
NEXUS NF	95 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
PACIFIC NF	110 F
PING PONG NF	79 F
RAMBO NF	79 F
REBEL PLANET NF	89 F
ROCK'N WRESTLE NF	85 F
ROCKY HORROR SHOW NF	89 F
RODEO NF	149 F
SABOTEUR NF	89 F
SKYFOX NF	95 F
SORCERY NF	89 F
SPY TREK NF	35 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
TANK COMMANDER NF	95 F
TARZAN NF	89 F
TAU CETI NF	89 F
THANATOS NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	85 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
TOBROUCK NF	119 F
TOMAHAWK NF	95 F
ZORRO NF	95 F
V!! NF	89 F

1 AN DE GARANTIE TOTALE
DES NOTICES EN FRANÇAIS POUR TOUS LES JEUX AMSTRAD

AMSTRAD DISQUETTES

IBM PC 1512

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES 99 F

DERNIERE MINUTE
ENCORE PLUS
INCROYABLE!

MELBOURNE NF
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE **145 F**
+ STARION
+ LANCELOT

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **145 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK NF
+ COMMAND0
+ BOMJACK **145 F**
+ AIR WOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **145 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO **145 F**
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID **145 F**
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER **145 F**
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS **195 F**
+ GUNFRIGHT

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **145 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **145 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES !*

ACE OF ACES NF	145 F
ARCHONOID NF	145 F
1001 BC NF	165 F
ASTERIX NF	149 F
ASPHALT NF	165 F
ATHLETES NF	175 F
Aventures JACK BURTON NF	145 F
BLACK MAGIC NF	145 F
BOMBJACK 2 NF	139 F
CRYSTAL CASTLE NF	145 F
DANDY NF	149 F
DEEPER DUNGEONS NF	145 F
DRAGONS LAIR NF	145 F
FIST 2 NF	145 F
HACKER 2 NF	149 F
HEARTLAND NF	149 F
HARRY ET HARRY NF	169 F
HOWARD THE DUCK NF	145 F
KAYLETH NF	139 F
LEADER BOARD NF	139 F
LE PASSAGER DU TEMPS NF	195 F
LE PACTE NF	199 F
MAG MAX NF	139 F
MANHATTAN 95 NF	149 F
MASQUE NF	179 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	145 F
M'ENFIN NF	179 F
PAPER BOY NF	135 F
SAIGON NF	145 F
SARACEN NF	145 F
SHORT CIRCUIT NF	145 F
STRYKE NF	195 F
SUPER CYCLE NF	139 F
TEMPLE OF TERROR NF	135 F
TOBROUCK NF	169 F
VIETNAM NF	145 F
WORLD GAMES NF	145 F

PROMO 75 F

BRUCE LEE
HYPERSPORT
MINDSHADOW
MOVIE
PING PONG
SUBTERRANEAN STRIKER
TLL
V !
WHO DARES WIN 2
WORLD CUP 86

HIT PARADE

ACROJET NF	139 F
ANTIRIAD NF	129 F
AVENGER NF	145 F
BACTRON NF	169 F
BILLY LA BANLIEUE NF	179 F
BOB WINNER NF	169 F
3D GRAND PRIX	140 F
BREAKTHRU NF	139 F
CAULDRON 2 NF	130 F
COBRA NF	139 F
CRAFTON ET XUNK NF	165 F
1942 NF	139 F
ELEVATOR ACTION NF	139 F
EXPRESS RAIDER NF	145 F
FER ET FLAMME NF	249 F
FUTURE KNIGHT NF	145 F

HIT PARADE

GAUNTLET NF	145 F
GRAND PRIX 500 CC NF	169 F
GHOST N GOBBELINS NF	139 F
HMS COBRA NF	299 F
IKARI WARRIOR NF	139 F
INFILTRATOR NF	139 F
KNIGHT RIDER NF	135 F
KONAMI'S GOLF NF	135 F
LEGEND OF KAGE NF	145 F
Les Pyramides d'Atlantis NF	169 F
LIGHT FORCE NF	139 F
MIAMI VICE NF	139 F
MEURTRES EN SERIES NF	299 F
MONOPOLY FR NF	245 F
PACIFIC NF	139 F
REVOLUTION NF	139 F
SAPIENS NF	169 F
SCRAM 2 NF	165 F
SCOOBY DOO NF	139 F
SCRABBLE FR NF	220 F
SCRAM NF	165 F
SILENT SERVICE NF	139 F
SPACE HARRIER NF	139 F
STREET HAWK NF	135 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	199 F
TENTH FRAME NF	145 F
THE GOONIES NF	145 F
TERRA CRESTA NF	139 F
THE GREAT ESCAPE NF	145 F
THE WAY OF THE TIGER NF	120 F
TOP GUN NF	139 F
TOP SECRET NF	220 F
TRAILBLAZER NF	139 F
WINTER GAMES NF	145 F
XEVIOUS NF	139 F
YE AR KUNG FU II NF	139 F
ZOMBI NF	165 F

ALIENS NF	145 F
AFFAIRE SYDNEY NF	195 F
AFFAIRE VERA CRUZ NF	195 F
BATAILLE d'Angleterre NF	195 F
BATAILLE pour Midway NF	195 F
BAT MAN NF	130 F
BIGGLES NF	139 F
CONTAMINATION NF	190 F
DEMAIN HOLOCAUSTE NF	245 F
EDEN BLUES NF	190 F
FIRELORD NF	145 F
GESTE D'ARTILLAC NF	295 F
GREEN BERET NF	135 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	145 F
JAIBREAK NF	145 F
JACK THE NIPPER NF	119 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	139 F

KNIGHT GAMES NF	135 F
KUNG FU MASTER NF	135 F
L'HERITAGE NF	189 F
Les PASSAGERS du VENT NF	295 F
MACADAM BUMPER NF	175 F
MARACAIBO NF	169 F
MISSION ELEVATOR NF	159 F
MGT NF	169 F
NEXUS NF	145 F
ROBBOT NF	169 F
RODEO NF	169 F
SKYFOX NF	145 F
STIKE FORCE HARRIER NF	129 F
TANK COMMANDER NF	135 F
TARZAN NF	145 F
TAU CETI	145 F
TENSION NF	169 F
THAI BOXING NF	129 F
THANATOS NF	139 F
THEATRE EUROPE NF	185 F
TOMAHAWK NF	145 F
YE AR KUNG FU NF	119 F
ZORRO NF	145 F

NOUVEAU IBM PC 1512

ALTERNATE REALITY NF	195 F
ANCIENT ART OF WAR NF	345 F
BOB WINNER NF	220 F
BRUCE LEE NF	195 F
Championship lode runner NF	195 F
DESTROYER NF	245 F
ESSEX NF	345 F
GAUNTLET NF	195 F
GRAND PRIX 500 CC NF	195 F
HACKER NF	195 F
KARATEKA NF	345 F
MASTERS OF UNIVERS NF	195 F
MIND WHEEL NF	345 F
MOVIE MONSTER NF	245 F
PCA MAN + DIG DUG + MR DO NF	195 F
PSI 5 TRADING company NF	195 F
SAIGON NF	195 F
SHANGAI NF	195 F
STRIP POKER NF	195 F
SUPER TENNIS NF	195 F
SUMMER GAMES II NF	195 F
SWORLD SAMOURAI NF	195 F
TEMPLE OF APSHAI NF	245 F
THE DAMBUSTERS NF	195 F
THE GREAT ESCAPE NF	195 F
ULTIMA 3 NF	195 F
WINTER GAMES NF	195 F
WORLD GAMES NF	245 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ______

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 Numéro de membre

JAIL BREAK

KONAMI
Arcade



Aujourd'hui, notre petite ville bien-aimée est dans tous ses états d'âme, Eric, car il va y avoir enfin de l'animation !.. En effet, le gouverneur va traverser la rue principale (impossible de se tromper, il n'y en a qu'une !) pour une visite toute officielle ; les banderolles et les fleurs sont installées, toute la populace s'est endimanchée et s'est massée sur les côtés de la rue. Et alors brusquement... la panique générale met la plus grande pagaille dans les rangs : le gouverneur est bien là, seulement il vient d'être pris en otage avec quelques autres personnes... et par qui, s'il-vous-plaît ?.. Par les détenus de la prison qui se sont échappés et qui prennent ainsi possession de la ville. Vous vouliez de l'animation ? Eh bien, vous allez être servis !.. Les évadés font partie de la catégorie de personnes qui n'ont vraiment plus rien à perdre ; c'est pourquoi, ils sont particulièrement dangereux et il n'existe pour vous qu'une seule solution pour libérer les otages : tuer ces forcenés, car soyez sûr qu'ils ne vont vous faire aucun cadeau ! Vous partez dans la rue avec un "plein" de munitions mais, si vous êtes habile, ne craignez pas de vous trouver à court car, à chaque fois que vous libérez un otage vous récupérez de nouvelles armes tels des lance-roquettes ou des bombes lacrymogènes. Mais attention, si vous touchez un otage (on ne vous demande pas de faire le ménage par le vide !) vous perdrez ces armes supplémentaires.



Avec ce jeu, vous aurez fort à faire pour garder votre peau de justicier car les prisonniers échappés sont fort nombreux et impitoyables... L'appel à tous vos réflexes est garanti et, de plus, vous avez un graphisme éclatant de couleurs et une bonne animation. Une angoisse subsiste : une fois que vous aurez pénétré dans le jeu, parviendrez-vous à vous en échapper ?

ABONNEZ-VOUS !

CADEAU
1 POSTER AU CHOIX

Format 60 × 80 - quadrichromie

Je m'abonne à AMSTAR pour 1 une durée de 1 an.
(11 numéros) .... 100 F
Je recevrai en cadeau un poster*
1 ☐ 2 ☐
Nom .... Prénom ....
Adresse .... Ville ....
Code postal .... Signature

Ci-joint
chèque libellé à l'ordre de SORACOM.
* cocher le poster choisi

Bulletin d'abonnement à découper et à renvoyer.
à AMSTAR. Service abonnements. La Haie de Pan, 35170 BRUZ.

CONCOURS



Une bonne nouvelle pour vous, petits veinards ! Vous pouvez encore participer au concours paru dans le numéro 5 d'Amstar...
En effet, suite à quelques problèmes d'acheminement, certains d'entre vous ont découvert le numéro de Janvier en fin de mois ; pour ceux-là... et tous les autres qui nous en ont fait la demande, nous avons décidé, en plein accord avec Ere Informatique, de repousser la date limite de réponse au 20 mars à 0 h 00 (cachet de la poste faisant foi, etc.).
Un petit conseil : ne lambinez pas à nous faire parvenir votre carte postale car il reste bien sûr quelques places pour faire partie des élus mais elles risquent d'être chères !...
Pour terminer, un détail qui a son importance : pour équilibrer parfaitement les chances, il a été décidé de faire un tirage au sort équitable entre les envois de la région parisienne et ceux de la province...

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR :

ACTIVISION :

• LITTLE COMPUTER PEOPLE : vous découvrez que de curieux personnages, baptisés Little Computer Person, habitent dans votre ordinateur ; vous êtes tout simplement convié à observer et à soigner le mieux possible ces petits hôtes...

CHIP :

• ETHNOS : en tant que Grand Chancelier de la sixième génération des chanceliers Tsakalans, vous devez user (sans abuser) de tous vos pouvoirs pour reconstruire la force de cette ancienne Etnie...

COKTEL VISION :

• DAKAR 4×4 : ou comment vivre l'aventure fantastique de cette désormais célèbre course en supprimant les inconvénients tels que poussière, mal au dos...

ERE INFORMATIQUE :

• STRYFE : grâce à ce jeu d'arcade, vous vivrez une des plus mystérieuses batailles du royaume de Féérie : les bons gnômes, que vous interprétez contre les forces du mal, dirigées par le grand Morvelhin.

EXCALIBUR :.

• LA CITE PERDUE : aventure fantastique qui consiste à retrouver une mystérieuse cité perdue en compagnie du Professeur Mac Dowell ; pour pouvoir vivre cette aventure, il faut déjà réussir à rejoindre le Professeur...

LORICIELS :

• ZOX 2099 : un jeu d'arcade-aventure en deux étapes : le but est de libérer quatre compatriotes retenus en otage sur la planète Hullm... Seulement, le voyage vous menant à cette planète est long et périlleux...

UBI SOFT :

• ASPHALT : à bord de votre camion équipé comme un vériable char d'assaut, vous êtes décidé à traverser une zone sans lois où sévissent des gangs de pillards motorisés qui sèment la terreur...

U.S. GOLD :

• ACROJET : une simulation à vous couper le souffle... en vous faisant participer à un décathlon d'épreuves acrobatiques...

A NE PAS MANQUER

Fort du succès des 2 premiers numéros, la revue CPC sort le Hors-Série n° 3. Pour 10 F, 8 programmes passionnants ont été choisis par la rédaction : des jeux, des utilitaires, des éducatifs.
Demandez-le dès aujourd'hui à votre marchand de journaux !

UN LIVRE, QUATRE REVUES

Les numéros 1 à 4 de la revue CPC sont épuisés. Ils contenaient des listings de programmes et des articles qui n'avaient pas été ré-édités jusqu'à ce jour. C'est sous un livre de plus de 200 pages que ces 4 numéros ont été réunis : un cadeau à suggérer qui ne coûtera que 56 F. De plus, les cassettes contenant les programmes du recueil seront proposées à un prix dérisoire (120 F) : une occasion à ne pas manquer ! Attention, il n'y en aura pas pour tout le monde...

AMSTAR : ENFIN L'ABONNEMENT !

Vous y teniez tellement que nous avons cédé : il est désormais possible de s'abonner à AMSTAR pour la modique somme de 100 F. Plus de risque de ne pas trouver chez son libraire sa revue favorite : elle arrive directement dans la boîte à lettres. S'abonner, c'est aussi recevoir en cadeau un splendide poster : n'oubliez pas de le choisir en remplissant votre bulletin d'abonnement...

AMSTAR ARRIVE PLUS TARD

Les grèves de décembre et janvier ont eu des conséquences fâcheuses pour la presse périodique. AMSTAR n'a pu sortir que le 26 janvier... au lieu du 10 ! Pour février, nous avons décidé de décaler la parution au 20. Pour mars, nous sortirons vers le 17... et ainsi de suite. Nous espérons ainsi ramener la date de sortie d'AMSTAR vers le début du mois, mais celà ne peut pas se faire en une seule fois ! Ne téléphonez plus et dites bien aux copains et copines qu'AMSTAR n'est pas mort !

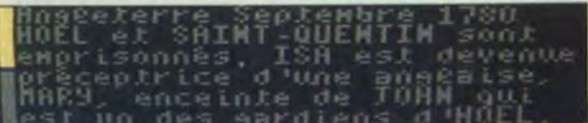
LE DOSSIER DU MOIS

L'idée vous a plu : après les sports d'extérieur, les simulateurs de vol, les enquêtes policières de ce mois-ci, quel thème aimeriez-vous voir aborder ? Ecrivez-nous : Catherine fera la synthèse de nos suggestions et composera les prochains dossiers selon vos désirs !

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :
— A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
— ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
— BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
— CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
— COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.41.63.00
— COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
— COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85
— D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47.47.16.00
— DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291.257.80
— ELITE, diffusé par UBI SOFT
— ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
— ERE INFORMATIQUE, 94200 VITRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
— FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48.97.44.44
— FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
— GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél (0742) 753.423
— GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
— IGL, 35000 RENNES, tél. 99.79.03.60
— IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48.59.72.76
— LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.18.18
— MICROIDS, 92100 BOULOGNE
— MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
— OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43.28.22.06
— PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
— TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
— UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
— US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12●

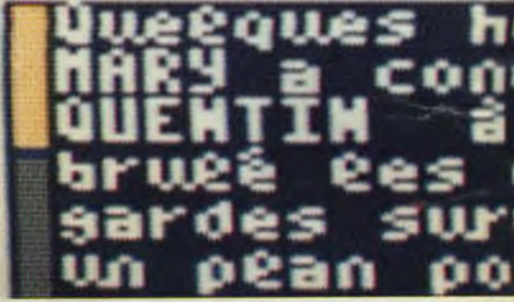
LE LOGICIE











LES PASSAGERS DU VENT

INFOGRAMES
Aventure

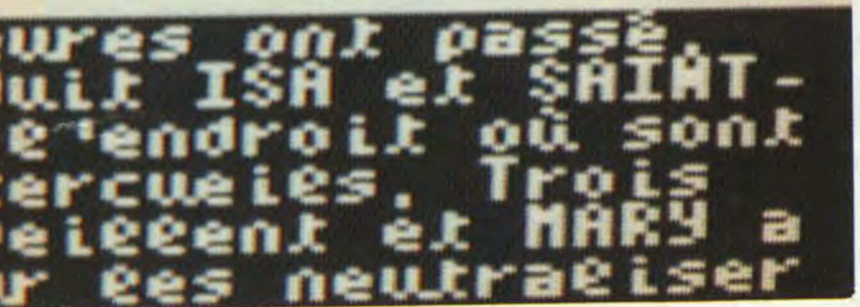
Dans la brume matinale de ce matin d'automne, l'effervescence règne sur les quais du port de St-Malo ; au milieu des cornes de brume, les voix s'unissent peu à peu pour chanter d'un même chœur : "C'est un fameux trois mâts, fin comme un oiseau... Hisse et ho, Santiano...". A travers ce chant, l'atmosphère habituelle des grands départs se répand dans le port et l'on ressent à la fois l'impatience et la joie de l'inconnu face au départ mais aussi la douleur de quitter son foyer sans savoir vraiment si le retour à la maison sera dans six ou neuf mois...

Nous sommes en 1780 et le navire FOUDROYANT n'est sûrement pas prêt de revoir les côtes bretonnes ; étant au sevice du Roi, il s'occupe du Commerce Triangulaire (ce qui sous-entend la traite des



L DU MOIS





Noirs) et est appelé à voguer entre les côtes africaines et américaines.
A bord du Foudroyant, se trouvent essentiellement deux personnages qu'il va falloir tenir à l'œil. Tout d'abord, un marin breton, Hoël, jeune et courageux si ce n'est téméraire ; en effet, quelque chose l'intrigue du côté du quartier des officiers et, un soir, il brave l'interdiction de circuler sur cette partie du pont réservée aux officiers pour découvrir... qu'il y a deux femmes à bord !... L'une d'elles s'appelle Isa et est en vérité une comtesse dont le titre a été usurpé (dure époque !...).

Ce qui devait arriver arrive : Hoël tombe amoureux d'Isa (et réciproquement !)... Pendant de nombreux mois, la vie sur le navire va cahin-caha, avec des hauts et des bas, les bons ou mauvais moments se succédant par vagues... Jusqu'au jour où Foudroyant se fait quasiment foudroyer sur place (on peut le dire !) par des frégates anglaises excessivement agressives... Nous retrouvons alors Isa et Hoël, naufragés sur une côte déserte, en compagnie d'un troisième personnage qui n'est autre que le médecin de bord : monsieur de Saint-Quentin...

Le décor étant mis en place, c'est à vous que revient l'honneur de poursuivre cette merveilleuse histoire. En effet, vous devenez le maître des destinées de Hoël, d'Isa, de monsieur de Saint-Quentin... mais aussi d'une douzaine d'autres personnages... Pour ceux qui ne le savent pas, les Passagers du Vent est une adaptation de la bande dessinée de François Bourgeon ; vous avez donc la possibilité de dérouler 48 pages sur votre Amstrad, réalisées avec le même graphisme et bien sûr le même état d'esprit que l'auteur de la B.D.

Concrètement, votre écran se divise en trois fenêtres : une fenêtre graphique occupant les 2/3 de l'écran et présentant le décor de l'action avec des images tout simplement superbes tant au niveau de la réalisation qu'à celui du choix des couleurs. La seconde fenêtre permet de voir sous forme d'icônes le personnage que vous interprétez ; pour changer de peau, il suffit de faire défiler les icônes... Quant à la dernière fenêtre, elle présente le texte situant l'action ; parfois, un personnage précis doit prendre obligatoirement une décision : dans ce cas, vous avez le choix entre plusieurs propositions et c'est à vous de choisir celle qui vous semble la plus appropriée au caractère du personnage. Pour cela, il vous est fortement recommandé de vous imprégner totalement du contexte de l'aventure en lisant attentivement le premier tome de la B.D. qui est inclus avec le logiciel. Vous serez alors dans les meilleures dispositions pour ne pas faire "capoter" prématurement cette captivante saga qui mérite largement que vous l'interprétiez...



LE COIN DES AFFAIRES

Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont les coordonnées figurent sous le sommaire de votre revue préférée.

MOLECULE MAN

MASTERTRONIC
Arcade/Aventure

Je vous l'accorde, Molécule man n'est pas un jeu des plus originaux. Le graphisme en pseudo 3D est connu depuis Knight Lore, le personnage central et par là même principal, est une petite boule à pattes. (Remember Pac-Man), les couleurs sont uniformes au fil des écrans et les bruitages restent assez succincts. Tout cela ne donne pas un jeu inoubliable, mais, car il y a un mais doit-on pour les raisons invoquées plus haut vouer ce logiciel aux flammes purificatrices de l'enfer informatique. Je réponds : non.
Malgré ses défauts, Molécule man possède quelques atouts : son prix d'abord, plus que raisonnable, et surtout le fait qu'il possède un générateur de labyrinthe. Cela signifie que vous avez la possibilité de créer vos propres pièges et de rendre le parcours quasi impossible à effectuer (le baron Von Masoch trouverait cela fort charmant).
De toutes les façons quoique vous fassiez subir au labyrinthe le but restera le même : sortir du dédale pour rejoindre le téléporteur qui représente dans ce jeu le seul abri contre les radiations mortelles vous environnant. A l'aide de pilules glanées ou achetées vous pourrez espérer tenir le coup quelques minutes de plus, mais ne vous faites pas d'illusions, le temps qui s'écoule inexorablement aura le dessus assez rapidement (au début, surtout). Si vous parvenez à trouver des bombes, utilisez-les pour détruire les parties de labyrinthe trop ardues.
Vous constatez que la vie de boule n'est pas toujours rose, c'est pourquoi je vous conseille de vous réincarner dans autre chose la prochaine fois.



NONTERRAQUEOUS

MASTERTRONIC
Arcade

Nonterraqueous, qu'ont-ils voulu dire par là ? Un coup d'œil sur la page de présentation et tout s'éclaire : "pas sur terre et pas sur mer" mais alors où ? Dans l'espace bien sûr. Ou plus exactement au sein d'une planète éloignée, celle qui se trouve au nord d'Alpha du Centaure, c'est simple : après l'autoroute galactique BW86 vous prenez à gauche, et vous continuez jusqu'aux feux cosmiques. Vous ne pouvez pas vous tromper. Que se passe-t-il donc sur cette planète inconnue ?... Et bien, un puissant et tout vilain ordinateur (appelons-le Robert pour plus de commodité) a tout à fait horriblement asservi la population. Quant à vous, vous êtes une espèce de robot fabriqué par le peuple en révolte. Pour une meilleure compréhension de l'intrigue je vous appelerai Alcide, d'ailleurs c'est un nom qui vous va comme un gant. Donc Alcide doit détruire Robert qui est bien caché croyez-moi ! A chaque niveau il y a 3 sections, et le jeu possède 42 niveaux. Dès les premiers tableaux, les ennuis commencent : les gardiens de la base virevoltent et à chaque contact vous privent de points de psyché. (Je ne sais pas ce que cela signifie, mais je vais y réfléchir). A ce propos vous avez plusieurs façons de mourir : soit vous n'avez plus de points de psyché, soit vous percutez un faisceau de protons ou bien vous explosez à la suite du lancement hasardeux de votre bombe.
Autre point intéressant, grâce au SWOP, vous pouvez changer votre apparence : de petite vis à hélice vous devenez globoïde armé. Le bouton de tir de votre joystick



va enfin s'activer ! Le graphisme bien que réalisé en mode 0 est assez fouillé et coloré. Malheureusement aucun scrolling ne vient égayer l'action et les gardiens suivent souvent des trajectoires invariables.
Mais que cela ne vous empêche pas d'aller démolir Robert qui d'ailleurs le mérite bien. Amusez-vous bien avec Nonquet..., Nontequ..., Nontéqua... avec ce jeu de Mastertronic.

TERRA COGNITA

CODEMASTERS
Arcade

Les inconditionnels du tir à outrance vont être satisfaits. Avec Terra Cognita la règle est simple on fonce et on détruit tout ce qui bouge.
D'accord, j'exagère un peu : en fait il vaut mieux regarder où l'on vole si l'on veut rester en vie. Le chemin est long (100 tableaux !) et tortueux avant d'arriver au vaisseau-mère. De multiples dangers vous guettent : des mines qui ne demandent qu'à vous exploser au visage, des vaisseaux mouvants qui se jettent sur vous. Bref, si l'on ajoute les pièges qui vous expédient un peu n'importe où dans l'espace et le temps on retrouve la panoplie complète du jeu d'action. Donc, armé de votre joystick le plus résistant lancez-vous dans la bataille et tachez de penser à remplir le réservoir de votre mini-astronef sinon c'est l'explosion irrémédiable. De temps en temps vous rencontrerez des panneaux portant les symboles " + " ou "-" ceux-ci augmenteront ou diminueront respectivement votre vitesse. A vous de les utiliser à bon escient. Dans le feu de l'action essayez donc de passer sur des symboles multicolores : ce sont des bonus, et les points qu'ils vous rapporteront seront utiles à votre prestige. Que dire de plus, sinon que le scrolling vertical est bien réalisé et que les couleurs sont

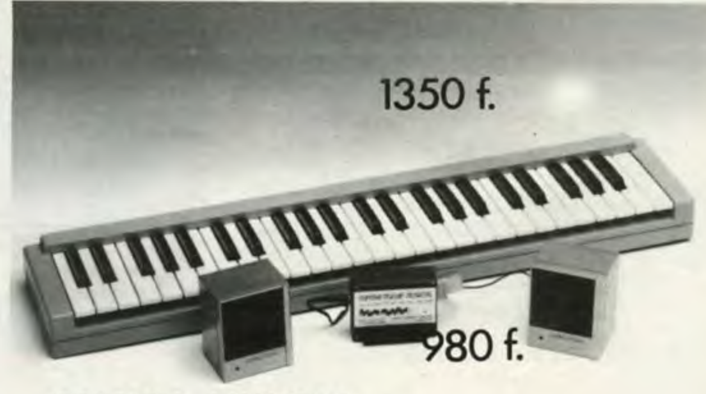


éclatantes (un peu moins sur le moniteur monochrome). Les bruitages eux, sont dans le registre grondement de réacteurs et rafales de laser.
Enfin, Terra Cognita possède un avantage indéniable sur certains de ses confrères plus sophistiqués : son prix.

Les CPC 464, 664, 6128...

... PARLENT... ... JOUENT & VOUS APPRENNENT LA MUSIQUE...





MUSIC TUTOR

Cass. Disq. **545 f**

SYNTHETISEUR VOCAL T.M.P.I. — Parle français, comme les Français. Une voix claire, sans souffle.
Sortie son sur HP du CPC + extérieure (ø 3,5 pour amplificateur complémentaire). Très facile à utiliser avec le nouveau logiciel VOCA 100, à partir du texte simplifié + démonstrations + PHONE 100.

INCROYABLE ! SEPT LOGICIELS UTILITAIRES ET EDUCATIFS VOCAUX T.M.P.I. — Une voix réelle numérisée, codée, compactée.

VOCACHIFFRES. — *Apprentissage des chiffres et des nombres (cours et exercices).*
VOCALPHABET. — *Apprentissage de l'alphabet, de l'écriture (cours et exercices).*
VOCACLAVIER. — *Nomination des touches en programmant. Listing parlant.*
VOCAGRAPHIQUE. — *Création de mots, sons, modification de vocabulaires existants, création de phonèmes toutes langues.*
VOCA 1/FR. — *300 mots courants français.*
VOCA 2/FR. — *300 mots courants français.*
VOCA 100. — *Programmation vocale à partir du texte simplifié.*

Cass. Disq. (le tout) **195 f**

AMPLIFICATEURS/HP.
MONO . . . . **110 f** STEREO, BIMONO. **220 f**

SYNTHETISEUR MUSICAL. — MODULAIRE, ECONOMIQUE, ETONNANT... Synthétiseur musical 12 voies polyphoniques, stéréo. Cass. Disq. **980 f**
- *Edition, composition de partitions.*
- *Cours, exercices de solfège (4 programmes).*
- *Modification graphique enveloppes de volume en stéréo.*
- *Bibliothèque d'accords. (Doigté sur le clavier piano 4 octaves).*

CLAVIER 4 OCTAVES. — Pour jouer en situation du musicien au milieu d'un orchestre. **1350 f**
Se transforme en système d'enseignement pratique du clavier (autodidacte) pour apprentissage 4 mains (soliste, basse, accords, contrechant).

COURS « PRATIQUE DU CLAVIER » (1 et 2). — Pour apprendre, méthode progressive. Niveau 1 et 2. *(20 morceaux connus).* *Chaque niveau* Cass. Disq. **195 f**

LE SOLFEGE FACILE, AMUSANT. — Cours de solfège (niveau 1), cours, exercices.
- *Notes clé de sol, fa.*
- *Rythmes, dictée de notes, clavier.* Cass. **145 f** - Disq. **195 f**

Cours de solfège (niveau 2), cours, exercices.
- *Intervalles, gammes, altérations.* Cass. **145 f** - Disq. **195 f**

Amstradivarius. Cass. **145 f** - disq. **195 f**
- *Composition musicale 3 voies. Facile, économique.*

TMPI TECHNI-MUSIQUE & PAROLE INFORMATIQUE

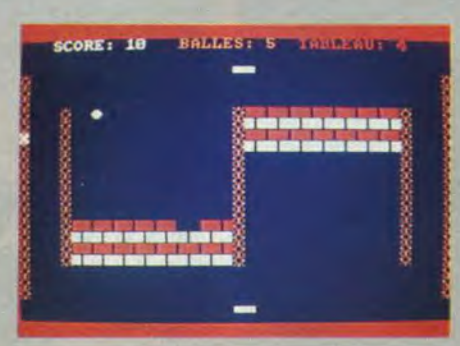
Centre Commercial La Gantière
Rue Fontaine du Bac 63000 Clermont-Ferrand
Tél. 73.26.21.04

JE DESIRE RECEVOIR :
o une documentation sur les produits o VOCAUX o MUSICAUX
o la liste des revendeurs « Produits T.M.P.I. »
NOM ______ Prénom ______
Adresse ______
______

CASSE-BRIQUES

OLIVIER GUTIERREZ

Un casse-briques ?! Mais c'est vieux et dépassé diront certains. Les casse-briques ordinaires peut-être, mais celui-ci est assez révolutionnaire. Bien qu'il soit écrit entièrement en BASIC, il est très rapide. De plus, il propose 4 tableaux différents, dont un, assez diabolique, possédant 2 balles. Vous risquez donc d'être surpris par ce jeu parfois déconcertant. En revanche, les commandes sont classiques : les flèches ← et → pour déplacer la ou les raquettes, respectivement à gauche et à droite. Le mode d'emploi est inclus dans le programme.






```
10 '**********************
20 '*    CASSE BRIQUES   *
30 '*                    *
40 '*  par R.GUTIERREZ   *
50 '*                    *
60 '*    le 25/9/85      *
70 '**********************
80 KEY 138,"paper 0:pen 1:mode 2:list"+C
HR$(13)
90 KEY 139,"paper 0:mode 1:run"+CHR$(13)
100 SYMBOL 240,&7F,&7F,&7F,&7F,&7F,&7F,&
7F,0
110 SYMBOL 241,&FE,&FE,&FE,&FE,&FE,&FE,&
FE,0
120 SYMBOL 242,126,188,216,224,224,192,1
28,0
130 SYMBOL 243,0,1,3,7,7,27,61,126
140 SYMBOL 244,0,1,3,7,7,3,1,0
150 ENT 2,1,-1,1,10,10,10:ENV 2,5,3,1,1,
0,16,6,-3,2
160 ENT 1,1,-1,1,10,10,10:ENV  1,5,3,1,1
,0,16,6,-3,1
170 BORDER 10:INK 1,26:PAPER 1:INK 2,5:I
NK 3,17
180 MODE 1:PAPER 1
190 DIM Tu(7,24):DIM tc(7,31)
200 DATA 1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1
,1,1,1,0,1,1,1,1
210 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,1,0,1,0,0,0,0,1
,0,0,0,0,1,0,0,0
220 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,1,0,1,0,0,0,0,1
,0,0,0,0,1,0,0,0
230 DATA 1,0,0,0,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1
,1,1,1,0,1,1,1,0
240 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0
,0,0,1,0,1,0,0,0
250 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0
,0,0,1,0,1,0,0,0
260 DATA 1,1,1,1,0,1,0,0,1,0,1,1,1,1,0,1
,1,1,1,0,1,1,1,1
270 DATA 1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,0,0,1,1,0
,0,1,0,0,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1
280 DATA 1,0,0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,1,0,0,1
,0,1,0,0,1,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0
290 DATA 1,0,0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,1,0,0,1
,0,1,0,0,1,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0
300 DATA 1,1,1,0,0,1,1,1,0,0,1,0,1,0,0,1
,0,1,0,0,1,0,1,1,1,0,0,1,1,1,1
310 DATA 1,0,0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,1,0,0,1
,0,1,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1
320 DATA 1;0,0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0
,0,1,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1
330 DATA 1,1,1,1,0,1,0,0,1,0,1,0,0,1,0,1
,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1
340 RESTORE:FOR y=1 TO 7:FOR x=1 TO 24:R
EAD Tu(y,x)
350 IF Tu(y,x)=1 THEN LOCATE x+6,y+2:PEN
 3 ELSE 380
360 PRINT CHR$(22)CHR$(1)CHR$(242)CHR$(1
5)CHR$(2)CHR$(8)CHR$(243)CHR$(15)CHR$(1)
CHR$(8)CHR$(244)
370 SOUND 2,150,5,15,1,1
380 NEXT:NEXT
390 FOR y=1 TO 7:FOR x=1 TO 31:READ tc(y
,x)
400 IF tc(y,x)=1 THEN LOCATE x+6,y+13:PE
N 3:PRINT CHR$(242)CHR$(15)CHR$(1)CHR$(8
)CHR$(243)CHR$(15)CHR$(2)CHR$(8)CHR$(244
):SOUND 2,150,5,15,1,1
410 NEXT:NEXT
420 PRINT CHR$(22)CHR$(0)
430 SOUND 1,60,50:SOUND 1,1,30
440 a$="REGLE DU JEU (O/N) ? "
450 RANDOMIZE TIME:IF a=30 THEN 480 ELSE
 H=INT(RND*15)+1
460 SOUND 1,h/2*150,10,15,1,1:BORDER h
470 LOCATE h+17,23:PAPER 4:PEN 3:PRINT M
ID$(a$,h,1):a=a+1:GOTO 450
480 LOCATE 18,23:PRINT a$:b$=INKEY$:IF b
$="n" OR b$="N" THEN 520
490 IF b$="o" OR b$="O" THEN GOSUB 3600:
GOTO 550
500 GOTO 480
510 CLEAR
520 INK 3,7:INK 2,16:BORDER 7
530 LOCATE 15,11:PEN 1:INPUT"tableau ";t
ableau
```

```
540 IF tableau<1 OR tableau>4 THEN LOCAT
E 25,11:PRINT" "::GOTO 530
550 LOCATE 1,25:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
560 '-----------------------------------
570 '     initialisation du jeu
580 '-----------------------------------
590 DIM tb(40,25)
600 ON tableau GOTO 620,700,770,830
610 '              1
620 GOSUB 2910:GOSUB 2280
630 PEN 1:LOCATE r,24:PRINT t$
640 a1=10:RANDOMIZE TIME:v1=INT(RND*11)+
11:IF 2*INT(y1/2)<>y1 THEN y1=y1+1
650 dx1= 1:dv1=-1:qw=5:bri=950
660 AFTER '000 GOSUB 2890
670 AFTER 3000,3 GOSUB 2900
680 EVERY 5,1 GOSUB 1540:GOTO 900
690 '              2
700 GOSUB 2910:GOSUB 2280
710 a=30:y=22:a1=3:y1=11:qw=6:er=24:bri=
950
720 dx=-1:dy=-1:dx1=1:dy1=-1:re=18:v=19
730 EVERY 6 GOSUB 990
740 EVERY 6,1 GOSUB 1540
750 GOTO 2690
760 '              3
770 GOSUB 2910:GOSUB 2390
780 PEN 1:LOCATE r,24:PRINT t$
790 a=10:y=22:dx=-1:dy=-1:r1=14:qw=5:BRI
=680
800 EVERY 5 GOSUB 1930
810 GOTO 2580
820 '              4
830 GOSUB 2910:GOSUB 2760
840 a=18:v=11:dx=1:dy=1:qw=3:er=3:re=37:
po=0:op=0:BRI=580
850 EVERY 5 GOSUB 1930
860 GOTO 2690
870 '-----------------------------------
880 ' deplacement de la raquette
890 '-----------------------------------
900 IF r=37 THEN 930
910 IF INKEY(1)=0 THEN r=r+1
920 IF R=1 THEN 910
930 IF INKEY(8)=0 THEN r=r-1
940 DI:PEN 1:LOCATE r,24:PRINT t$:EI
950 GOTO 900
960 '-----------------------------------
970 ' deplacement de la balle No 1
980 '-----------------------------------
990 DI:xx=a+dx:yy=y+dy
1000 ON tb(xx,yy) GOTO 1450,1440,1410,1:
50,1390,1380
1010 PEN 1:LOCATE xx,yy:PRINT CHR$(231)
1020 LOCATE a,y:PRINT " "
1030 a=xx:y=yy
1040 IF yy<24 THEN RETURN
1050 ON tableau GOTO 1090,1060
1060 IF (xx=r OR xx=r+19) AND dx=1 THEN
PRINT CHR$(7):dx=-dx:dy=-dv:RETURN
1070 IF (xx=r+3 OR xx=r+22) AND dx=-1 TH
EN PRINT CHR$(7):dx=-dx:dy=-dv:RETURN
1080 IF xx=r+1 OR xx=r+2 OR xx=r+20 OR x
x=r+21 THEN PRINT CHR$(7)::dv=-dy:LOCATE
 r,24:PRINT t$:RETURN ELSE 1140
1090 IF xx=r AND dx=1 THEN PRINT CHR$(7)
:dx=-dx:dy=-dy:RETURN
1100 IF xx=r+3 AND dx=-1 THEN PRINT CHR$
(7):dx=-dx:dy=-dy:RETURN
1110 IF xx<r+1 OR xx>r+2 THEN RETURN ELS
E PRINT CHR$(7)::dy=-dy:LOCATE r,24:PRIN
T t$:RETURN
1120 '----------------------
1130 '   1ere balle perdue
1140 '----------------------
1150 PEN 4:LOCATE 35,15:PRINT REMAIN(0)
1160 LOCATE a,y:PRINT" "
1170 SOUND 1,110,20
1180 h=h-1
1190 LOCATE 23,1:PEN 2:PRINT H:IF h=0 OR
 bri<=p THEN 1260
1200 PEN 3
1210 RANDOMIZE TIME
1220 v=INT(RND*11)+11:IF 2*INT(v/2)<>v T
HEN y=y+1
1230 a=30:dx=1:dy=-1:xx=a:yy=y
1240 IF tableau=2 THEN EVERY 6 GOSUB 990
 ELSE EVERY 5 GOSUB 1930
1250 RETURN
1260 SPEED INK 7,9:PEN 4:LOCATE 6,11:PRI
NT REMAIN(0)REMAIN(1)REMAIN(2)REMAIN(3):
ERASE TB:INK 2,19,12
1270 IF BRI<=P THEN GOSUB 3340:GOTO 1290
1280 IF P>PEEK(40000+20+3*TABLEAU)+PEEK(
40001+20+3*TABLEAU)*256 THEN GOSUB 3340
1290 LOCATE 10,10:PEN 1:PRINT"UNE AUTRE
PARTIE ? (O/N)"
1300 O$=INKEY$
1310 O$=UPPER$(O$):IF O$="O" THEN GOTO 5
10
1320 IF O$="N" THEN END
1330 GOTO 1300
1340 LOCATE xx,yy:PRINT CHR$(32)CHR$(7):
tb(xx,yy)=0
1350 dy=-dy:p=p+10:RETURN
1360 LOCATE 27,yy:PRINT SPACE$(3)CHR$(7)
:tb(27,yy)=0:tb(28,yy)=0
1370 tb(29,yy)=0:dy=-dv:P=P+10:LOCATE #1
,4,2:PRINT#1,P:RETURN
1380 P=P+10:LOCATE 10,1:PEN 1:PRINT P:LO
CATE 39,yy:PRINT CHR$(32)CHR$(7)::tb(xx,
yy)=0:dy=-dy:RETURN
1390 P=P+10:LOCATE 10,1:PEN 1:PRINT P:LO
CATE 2,yy:PRINT SPACE$(3)CHR$(7)::tb(xx,
yy)=0:dy=-dy:RETURN
1400 P=P+10:LOCATE #1,4,2:PEN#1,1:PRINT#
1,P:LOCATE 2,yy:PRINT SPACE$(3)CHR$(7)::
tb(xx,yy)=0:dy=-dy:RETURN
1410 dy=-dy:RETURN
1420 LOCATE 6,yy:tb(6,yy)=0:tb(7,yy)=0:t
b(8,yy)=0:dy=-dy:PRINT SPACE$(3)CHR$(7):
:p=p+10:LOCATE 10,1:PEN 1:PRINT P:RETURN
1430 LOCATE 22,yy:tb(22,yy)=0:tb(23,yy)=
0:tb(23,yy)=0:dy=-dv:PRINT SPACE$(3)CHR$
(7)::p=p+10:RETURN
1440 dx=-dx:RETURN
1450 DY=-DY
1460 P=P+10
1470 LOCATE 10,1:PEN 1:PRINT P
1480 LOCATE xx,yy:PRINT CHR$(7)CHR$(32)C
HR$(32)
1490 tb(xx,yy)=0
1500 RETURN
1510 '--------------------------------
1520 '  deplacement de la balle No 2
1530 '--------------------------------
1540 xx1=a1+dx1:yy1=y1+dv1
1550 ON tb(xx1,yy1) GOTO 1800,1860,1870,
1710,1880,1890
1560 PEN 2:LOCATE xx1,yy1:PRINT CHR$(231
)
1570 LOCATE a1,y1:PRINT " "
1580 a1=xx1:y1=yy1
1590 IF yy1<24 THEN EI:RETURN
1600 ON tableau GOTO 1650,1610
1610 IF (xx1=r OR xx1=r+19) AND dx1=1 TH
EN PRINT CHR$(7):dx1=-dx1:dv1=-dv1:RETUR
N
1620 IF (xx1=r+3 OR xx1=r+22) AND dx1=-1
 THEN PRINT CHR$(7):dx1=-dx1:dv1=-dv1:RE
TURN
1630 IF xx1=r+1 OR xx1=r+2 OR xx1=r+20 O
R xx1=r+21 THEN PRINT CHR$(7)::dv1=-dv1:
LOCATE r,24:PRINT t$:RETURN ELSE RETURN
1640 GOTO 1710
1650 IF xx1=r AND dx1=1 THEN PRINT CHR$(
7):dx1=-dx1:dy1=-dy1:RETURN
1660 IF xx1=r+3 AND dx1=-1 THEN PRINT CH
R$(7):dx1=-dx1:dy1=-dy1:RETURN
1670 IF xx1<r+1 OR xx1>r+2 THEN RETURN E
LSE PRINT CHR$(7)::dy1=-dy1:LOCATE r,24:
PRINT t$:RETURN
1680 '-------------------------
1690 '   2eme balle perdue
1700 '-------------------------
1710 PEN 4:LOCATE 35,15:PRINT REMAIN(1)
1720 H=H-1:LOCATE 23,1:PEN 2:PRINT H:IF
H=0 OR BRI<=P THEN 1260
1730 LOCATE a1,y1:PRINT" "
1740 SOUND 1,80,20
1750 RANDOMIZE TIME
```

```
1760 y1=22:a1=INT(RND*15)+2:IF 2*INT(a1/
2)<>a1 THEN a1=a1+1
1770 dx1=1:dy1=-1:xx1=a1:yy1=y1
1780 IF TABLEAU=1 AND QW=3 THEN QW=4:AFT
ER 200,3 GOSUB 2900:EVERY qw,1 GOSUB 154
0 ELSE EVERY qw,1 GOSUB 1540
1790 RETURN
1800 DY1=-DY1
1810 P=P+10
1820 PEN 1:LOCATE 10,1:PRINT P
1830 LOCATE xx1,yy1:PRINT CHR$(7)CHR$(32
)CHR$(32)
1840 tb(xx1,yy1)=0
1850 RETURN
1860 dx1=-dx1:RETURN
1870 dy1=-dy1:RETURN
1880 P=P+10:LOCATE 10,1:PEN 1:PRINT P:LO
CATE 2,yy1:PRINT SPACE$(3)CHR$(7);:tb(xx
1,yy1)=0:dy1=-dy1:RETURN
1890 P=P+10:LOCATE 10,1:PEN 1:PRINT P:LO
CATE 39,yy1:PRINT CHR$(32)CHR$(7);:tb(xx
1,yy1)=0:dy1=-dy1:RETURN
1900 '-----------------------------
1910 '
1920 '-----------------------------
1930 DI:xx=a+dx:yy=y+dy
1940 ON tb(xx,yy) GOTO 2240,1440,1410,20
90,1400,1360,1340,1420,1430
1950 PEN 1:LOCATE xx,yy:PRINT CHR$(231)
1960 LOCATE a,y:PRINT " "
1970 a=xx:y=yy
1980 ON tableau GOTO 1980,1980,1990,2040
1990 IF xx=30 AND (yy=r1+1 OR yy=r1+2) T
HEN dx=-dx:PRINT CHR$(7):RETURN
2000 IF yy<24 THEN RETURN
2010 IF xx=r AND dx=1 THEN PRINT CHR$(7)
:dx=-dx:dy=-dy:RETURN
2020 IF xx=r+3 AND dx=-1 THEN PRINT CHR$
(7):dx=-dx:dy=-dy:RETURN
2030 IF xx<r+1 OR xx>r+2 THEN RETURN ELS
E PRINT CHR$(7);:dy=-dy:LOCATE r,24:PRIN
T t$:RETURN
2040 IF yy<24 AND yy>3 THEN RETURN
2050 IF xx=r AND (yy=3 OR yy=24) AND dx=
1 THEN PRINT CHR$(7):dx=-dx:dy=-dy:RETUR
N
2060 IF xx=r+3 AND (yy=3 OR yy=24) AND d
x=-1 THEN PRINT CHR$(7):dx=-dx:dy=-dy:RE
TURN
2070 IF xx<r+1 OR xx>r+2 AND (yy>3 OR yy
<24)THEN RETURN ELSE IF yy=3 OR yy=24 TH
EN PRINT CHR$(7);:dy=-dy:LOCATE r,24:PRI
NT t$:RETURN
2080 RETURN
2090 SOUND 1,110,20:PEN 4:LOCATE 37,15:P
RINT REMAIN(0)
2100 LOCATE a,y:PRINT" "
2110 h=h-1
2120 a=20:dx=-1:dy=-1:xx=a:yy=y
2130 y=INT(RND*11)+11:IF 2*INT(y/2)<>y T
HEN y=y+1
2140 IF tableau=4 THEN 2180
2150 LOCATE #1,5,5:PEN #1,2:PRINT#1,H
2160 IF h=0 OR BRI<=P THEN EI:GOTO 1260
2170 GOTO 1240
2180 y=INT(RND*11)+11:IF 2*INT(y/2)=y TH
EN y=y+1
2190 a=30:dx=1:dy=-1:xx=a:yy=y
2200 SOUND 1,110,20
2210 LOCATE 23,1:PEN 2:PRINT h
2220 IF h=0 OR BRI<=P THEN 1260
2230 GOTO 1240
2240 IF tableau=4 THEN 1450
2250 DY=-DY:P=P+10:LOCATE#1,4,2:PEN#1,1:
PRINT#1,P
2260 LOCATE XX,YY:PRINT CHR$(32)CHR$(32)
CHR$(7)
2270 tb(xx,yy)=0:RETURN
2280 INK 2,16:H=5
2290 r$=CHR$(240)+CHR$(241):r=15:P=0:t$=
CHR$(32)+CHR$(140)+CHR$(140)+CHR$(32)
2300 IF tableau=2 THEN h=10:FOR i=9 TO 2
3:tb(21,i)=2:NEXT
2310 FOR i=5 TO 9 STEP 2:tb(1,i)=5:tb(2,
i)=5:tb(3,i)=5:tb(39,i)=6:NEXT
2320 FOR e=5 TO 38:FOR i=5 TO 9 STEP 2:t
b(e,i)=1:NEXT i:NEXT e
2330 FOR e=1 TO 39:tb(e,6)=1:tb(e,8)=1:N
EXT e
2340 FOR e=1 TO 25:tb(1,e)=2:tb(40,e)=2:
NEXT
2350 FOR e=1 TO 40:tb(e,2)=3:NEXT
2360 FOR e=1 TO 40:tb(e,25)=4:NEXT
2370 PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT "   SCORE: 0
";:PEN 2:LOCATE 16,1:PRINT "BALLES:"H:LO
CATE 27,1:PEN 3:PRINT "TABLEAU:"tableau
2380 RETURN
2390 INK 2,16:r=20:P=0:H=5:t$=CHR$(32)+C
HR$(140)+CHR$(140)+CHR$(32)
2400 t1$=CHR$(32)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(
209)+CHR$(10)+CHR$(8)++CHR$(209)+CHR$(10
)+CHR$(8)+CHR$(32)
2410 LOCATE 1,25
2420 FOR j=4 TO 8 STEP 2:FOR i=1 TO 30:t
b(i,j)=1:NEXT:NEXT
2430 FOR i=5 TO 26:tb(i,5)=1:tb(i,7)=1:N
EXT
2440 FOR i=2 TO 4:tb(i,5)=5:tb(i+25,5)=6
:tb(i,7)=5:tb(i+25,7)=6:NEXT
2450 FOR i=1 TO 24:tb(1,i)=2:NEXT:FOR i=
1 TO 8:tb(30,i)=2:NEXT
2460 FOR i=1 TO 30:tb(i,1)=3:NEXT
2470 FOR i=1 TO 31:tb(i,25)=4:NEXT:FOR i
=1 TO 25:tb(32,i)=4:NEXT
2480 WINDOW#1,31,40,4,15
2490 LOCATE #1,3,1:PEN #1,1:PRINT#1,"SCO
RE:"
2500 LOCATE #1,5,2::PRINT#1,P
2510 LOCATE #1,3,4:PEN #1,2:PRINT#1,"BAL
LES:"
2520 LOCATE #1,5,5:PEN #1,2:PRINT#1,H
2530 LOCATE #1,3,7:PEN #1,3:PRINT#1,"TAB
LEAU:":LOCATE#1,5,8:PRINT#1,TABLEAU
2540 RETURN
2550 '-----------------------------------
2560 ' deplacement de la 2eme raquette
2570 '-----------------------------------
2580 IF INKEY(1)=0 THEN r=r+1:IF r>15 TH
EN r1=r1+1
2590 IF INKEY(8)=0 THEN r=r-1:IF r>14 TH
EN r1=r1-1
2600 IF r=0 THEN r=r+1
2610 IF r=29 THEN r=r-1:r1=r1-1
2620 DI:PEN 1:LOCATE r,24:PRINT t$:EI
2630 DI:PEN 1:LOCATE 30,r1:PRINT t1$:EI
2640 GOTO 2580
2650 RETURN
2660 GOSUB 2760
2670 a=10:y=11:dx=-1:dy=-1:qw=3
2680 EVERY 5 GOSUB 990
2690 IF r=re THEN 2720
2700 IF INKEY(1)=0 THEN r=r+1
2710 IF R=1 THEN 2700
2720 IF INKEY(8)=0 THEN r=r-1
2730 DI:PEN 1:LOCATE r,24:PRINT t$:LOCAT
E r+v,er:PRINT t$:EI
2740 GOTO 2690
2750 '--------------------------------
2760 INK 2,16:r$=CHR$(240)+CHR$(241):LOC
ATE 1,25:PEN 2:r=20:P=0:H=5:t$=CHR$(32)+
CHR$(140)+CHR$(140)+CHR$(32)
2770 FOR i=22 TO 35:FOR j=7 TO 10 STEP 2
:tb(i,j)=1:NEXT:NEXT
2780 FOR i=23 TO 34:FOR j=8 TO 10 STEP 2
:tb(i,j)=1:NEXT:NEXT
2790 FOR i=6 TO 19:FOR j=17 TO 20 STEP 2
:tb(i,j)=1:NEXT:NEXT
2800 FOR i=9 TO 19:FOR j=18 TO 20 STEP 2
:tb(i,j)=1:NEXT:NEXT
2810 tb(35,8)=7:tb(35,10)=7:tb(20,17)=7:
tb(20,19)=7
2820 FOR i=1 TO 3:tb(21+i,8)=9:tb(21+i,1
0)=9:NEXT
2830 FOR e=1 TO 25:tb(1,e)=2:tb(40,e)=2:
NEXT
2840 FOR e=7 TO 20:tb(5,e)=2:tb(21,e)=2:
tb(36,e)=2:NEXT
2850 FOR i=1 TO 40:tb(i,2)=4:tb(i,25)=4:
NEXT
2860 FOR i=6 TO 8:tb(i,18)=8:tb(i,20)=8:
NEXT
```

```
2870 GOSUB 2370
2880 RETURN
2890 DI:LOCATE 10.10:PEN 4:PRINT REMAIN(
1):EVERY 4,1 GOSUB 1540:qw=4:EI:RETURN
2900 DI:LOCATE 10.12:PEN 4:PRINT REMAIN(
1):EVERY 3,1 GOSUB 1540:qw=3:EI:RETURN
2910 r$=CHR$(240)+CHR$(241)
2920 ON TABLEAU GOTO 2930,2930,2940,2950
2930 RESTORE 3080:GOTO 2960
2940 RESTORE 3150:GOTO 2960
2950 RESTORE 3200:GOTO 2960
2960 LOCATE 1,25
2970 READ x
2980 ON x GOTO 3010,3050,2990,3330,3000
2990 IF tableau=2 THEN RESTORE 3130:READ
 x:GOTO 3010 ELSE 3010
3000 READ a,b,c,d,e,f,h,g,Y,U:GOTO 3020
3010 Y=0:U=0:READ a,b,c,d,e,f,g,h
3020 PEN 2
3030 FOR i=a TO b:PRINT CHR$(238)STRING$
(c," ")CHR$(d)STRING$(e," ")CHR$(f);:NEX
T:PRINT STRING$(h," ")CHR$(g)STRING$(Y,"
 ")CHR$(U);
3040 GOTO 2970
3050 READ e,f,g,h,j,k,l
3060 PEN 2:PRINT CHR$(238);:PEN e:PRINT
CHR$(f);:FOR i=g TO h STEP 2:PRINT r$;:N
EXT:PRINT CHR$(j);:PEN 2:PRINT CHR$(238)
STRING$(k," ")CHR$(l);
3070 GOTO 2970
3080 DATA 1,1,40,0,0,0,0,0,0,1,1,2,38,23
8,0,0,0,0
3090 DATA 2,3,241,3,38,240,0,0,2,2,0,2,3
8,0,0,0
3100 DATA 2,1,241,3,38,240,0,0,2,2,0,2,3
8,0,0,0
3110 DATA 2,3,241,3,38,240,0,0
3120 DATA 3,1,14,38,238,0,0,0,0,4
3130 DATA 1,1,14,19,238,18,238,0,0,4
3140 '3eme TABLEAU
3150 DATA 1,1,30,0,0,0,0,0,10,1,1,2,28,2
38,10,0,0,0
3160 DATA 2,3,0,2,28,0,10,0,2,1,241,3,27
,240,10,0
3170 DATA 2,2,0,2,28,0,10,0,2,1,241,3,27
,240,10,0
3180 DATA 2,3,0,2,28,0,10,0,1,1,15,39,0,
0,0,0,0,4
3190 '4eme TABLEAU
3200 DATA 1,1,3,38,238,0,0,0,0,1,1,1,3,2
38,15,0,0,0
3210 DATA 2,3,0,1,14,0,3,238,1,1,1,3,238
,15,0,0,0
3220 DATA 2,1,241,1,12,240,3,238,1,1,1,3
,238,15,0,0,0
3230 DATA 2,3,0,1,14,0,3,238,1,1,1,3,238
,15,0,0,0
3240 DATA 2,1,241,1,12,240,3,238,5,0,0,3
,238,15,238,14,238,3,238
3250 DATA 5,0,0,3,238,15,238,14,238,3,23
8,5,0,0,3,238,15,238,14,238,3,238
3260 DATA 5,0,0,3,238,15,238,14,238,3,23
8,5,0,0,3,238,15,238,14,238,3,238
3270 DATA 5,0,0,3,238,15,238,14,238,3,23
8
3280 DATA 1,1,1,3,0,0,0,0,0,2,3,0,1,14,2
40,14,0
3290 DATA 5,1,1,3,238,0,238,3,0,0,0,2,1,
241,1,13,0,14,0
3300 DATA 1,1,1,3,238,0,238,0,3,2,3,0,1,
14,240,14,0
3310 DATA 5,1,1,3,238,0,238,3,0,0,0,2,1,
241,1,13,0,14,0
3320 DATA 1,1,1,3,238,0,0,0,0,1,1,3,38,2
38,0,0,0,0,4
3330 PRINT:PRINT:RETURN
3340 MEMORY 40000:MODE 1:LOCATE 15,3:PEN
 2:PRINT"FELICITATIONS"
3350 LOCATE 15,4:PEN 3:PRINT"===========
=="
3360 o=1:moi=65:ui=18:LOCATE 1,1:PEN 4:P
RINT REMAIN(0)REMAIN(1)REMAIN(2)REMAIN(3
)
3370 POKE 40001+20+3*TABLEAU,INT(P/256):
POKE 40000+20+3*TABLEAU,P-INT(P/256)*256
3380 IF bri<=p THEN LOCATE 5,7:PEN 1:PRI
NT "VOUS AVEZ TERMINE LE TABLEAU no":tab
leau:GOTO 3400
3390 LOCATE 3,5:PEN 1:PRINT"VOUS VENEZ D
E REALISER LE MEILLEUR SCORE":PRINT"DU T
ABLEAU no";tableau
3400 RESTORE 3810:GOSUB 3770
3410 LOCATE 7,10:PEN 1:PRINT"Veuillez ma
rquer votre nom a l'aide des         ":P
RINT"touches flechees et valider avec <E
NTER>":
3420 IF INKEY(1)=0 THEN moi=moi+1
3430 IF moi>90 THEN moi=65
3440 IF INKEY(8)=0 THEN moi=moi-1
3450 IF moi<65 THEN moi=90
3460 LOCATE ui,15:PRINT CHR$(moi);
3470 IF INKEY$=CHR$(13) THEN POKE 42000+
o+3*tableau,moi:o=o+1:moi=65:ui=ui+1
3480 IF ui=21 THEN 3510
3490 FOR t=1 TO 120:NEXT
3500 GOTO 3420
3510 TABLEAU=0:QL=PEEK(40000+20+3*TABLEA
U)+PEEK(40001+20+3*TABLEAU)*256
3515 IF ql=65535 THEN ql=0
3520 FOR I=17 TO 23 STEP 2:LOCATE 10,I:P
EN 1:TABLEAU=TABLEAU+1
3530 PRINT"TABLEAU :";TABLEAU;:FOR O=1 T
O 3:PEN 3
3540 QL=PEEK(40000+20+3*TABLEAU)+PEEK(40
001+20+3*TABLEAU)*256
3550 PEN 3:PRINT CHR$(PEEK(42000+o+3*tab
leau));:NEXT
3560 PEN 2:LOCATE 27,I:PRINT USING "####
";QL;:PEN 3:PRINT" POINTS";
3570 NEXT
3580 PEN 1:LOCATE 17,25:PRINT"APPUYEZ SU
R UNE TOUCHE":CALL &BB06:CLS
3590 RETURN
3600 INK 3,7:INK 2,16:PEN 1:LOCATE 31,23
:PRINT STRING$(7," ")
3610 LOCATE 7,25:PRINT"ENCORE UN CASSE B
RIQUE...      ":PRINT
3620 FOR i=1 TO 2000:NEXT
3630 PRINT"mais celui-la n'est pas comme
 les autres en effet ce jeu comporte 4 t
ableaux":PRINT:PRINT
3640 LOCATE 15,25:PEN 2:PRINT"CONSEILS":
PRINT
3650 LOCATE 15,25:PEN 3:PRINT"========":
PRINT:PRINT
3660 PEN 1:LOCATE 3,25:PRINT"Ne vous fie
z pas a la lenteur de la   ";:PRINT"  ba
lle au premier tableau, celle-ci"
3670 PRINT" accelerera au fur et a mesur
e que vous   detruirez   des briques.";
3680 PRINT" il est donc";
3690 PRINT" preferable d' anticiper le d
eplacement   de la balle pour ne pas etr
e surpris":PRINT
3700 PEN 2:PRINT"Vous deplacez la (ou le
s) raquette(s)      a l'aide des touches
 flechees"
3710 PEN 1:PRINT:PRINT"Vous avez le choi
x de jouer au tableau            que vous
 voulez."
3720 PEN 3:PRINT"PS:":PRINT"   Quand vou
s avez fini un tableau            laissez
 echapper la balle"
3730 PRINT:PRINT
3740 LOCATE 15,25:PEN 1:INPUT"tableau ";
tableau
3750 IF tableau<1 OR tableau>4 THEN LOCA
TE 25,25:PRINT"  ";:GOTO 3740
3760 PRINT:BORDER 7:RETURN
3770 READ a,b
3780 IF a=-1 THEN RETURN
3790 SOUND 1,a,b:SOUND 1,0,2
3800 GOTO 3770
3810 DATA 440,10,440,10,440,10,320,30,25
5,30,440,10,440,10,440,10,320,30,255,30
3820 DATA 320,12,320,12,340,12,340,12,38
0,12,380,12,440,50
3830 DATA 440,10,440,10,440,10,350,30,28
5,30,440,10,440,10,440,10,350,30,285,30
3840 DATA 220,25,190,12,215,12,235,12,25
5,12,275,12,320,50,-1,1
```

MIRAGE IMAGER version T U R B O

enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER
LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE
100 % DES PROGRAMMES

LE MIRAGE IMAGER TURBO



CPC 464/664 :
seulement 450 FF
Port compris

CPC 6128 :
seulement 500 FF
Port et câble 6128 compris

MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français

Le MIRAGE IMAGER version TURBO est disponible maintenant.
Chez nous, la RUPTURE DE STOCK N'EXISTE PAS.

Ses caractéristiques :

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 / DISQUETTE ou DISQUETTE / CASSETTE et SAUVEGARDE K7 / K7 ou DISQUETTE / DISQUETTE de tout programme protégé ou non jusqu'à 128 Ko (64 Ko sur 464/664)
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale, rapide et TURBO)
TOOLKIT incorporé qui affiche les adresses, INK, PEN et autres détails des programmes et écrans, permettant un bidouillage acharné et intensif.
Grâce au TOOLKIT, contemplez instantanément les résultats des bidouillages effectués !
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extrêmement simple à utiliser : géré par menus et l'on presse UN SEUL BOUTON pour transferer/sauvegarder/recharger.
Ne prend aucune place en RAM, n'est donc pas détectable par l'ordinateur.
Très amical, détecte les erreurs de l'opérateur
8 K RAM et 8 K ROM incorporés
Compresse afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
Sauvegarde en un seul bloc (pratique pour archivage)
Compatible avec les ROMS et cartes d'extension et permet aussi de les invalider
Pour usage personnel
Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques
Stoppez un jeu à n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez-le au même endroit
TOUS les programmes transférés fonctionnent !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en Français) directement à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : +44 - 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier (Hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

REGLEMENT PAR :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL :
CPC464/664 : 450 FF
CPC 6128 : 500 FF

EUROCHEQUE ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre
CPC464/664 : 49,95 livres sterling
CPC 6128 : 54,45 livres sterling.

REDIGER LES MANDATS, etc... à L'ORDRE DE DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80.

DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP 65 LA - ANGLETERRE - Tél. + 44 291 257 80

EN EXCLUSIVITÉ : DES PROGICIELS SUPER CHOUETTES EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD - SCHNEIDER 464/664/6128

Formatez toutes vos disquettes 3" ordinaires en 416 Koctets

TURBO 416 (175 FF port compris)

Le super utilitaire acclamé par la presse britannique est désormais disponible en Français
Compatible 464, 664, 6128
FORMATEZ les disquettes standard AMSTRAD des lecteurs ordinaires standard AMSTRAD/SCHNEIDER

AVEC 208 Koctets par face :

Pour 175,00 FF (disquette 3") vous recevez non seulement le SUPER FORMATEUR TURBO 416, mais aussi toute une gamme d'utilitaires inédits en France. Les 2 faces de la disquette regorgent de programmes (en Français) jamais vus ! Sélection très simple par menu ! Quelques-unes des innombrables options :

1. TURBO 416 (super formateur)
3. Cherche de données / Fichier maximum 25 caractères !
5. Cherche de données / disc - maximum 25 caractères !
7. Générateur de menus
9. Accélère les lecteurs de 20 %
11. Éditeur de CAT
13. Éditeur de disquette
15. Plan d'occupation des fichiers

...et bien d'autres...

2. Archivage Fichier Disc/K7 à 3000 bauds
4. Re-transfert K7/Disc de l'option 2
6. Transfert intégral fichiers disc/disc
8. Copieur de disquettes (très, très costaud)
10. Déplombeur
12. Moniteur de disquette
14. Listage ASCII écran/imprimante
16. Lecteur en-tête K7 et disc

TURBO 416, le SUPER COMPENDIUM de super utilitaires en FRANÇAIS ne vaut que 175 FF port compris

---

DISCOVERY PLUS 464/664/6128

Un prodige de programmation EN FRANÇAIS. Pour ceux qui ne peuvent pas s'offrir le luxe d'une interface de transfert, DISCOVERY PLUS est la solution ! Transfère PLUS de programmes protégés de K7 à disquette qu'aucun autre soft ! Contient 4 programmes pour transférer : 1. Les "Speedlock" - 2. Les "Sans en-tête" - 3. Les "Conventionnels" - 4. Les autres... ! Simple à utiliser ! Pas besoin de désassembleur, etc... ! PRIX port compris : seulement 150 FF (disque uniquement).

SUPER TAPE 4000 CPC 464 uniquement

Le meilleur utilitaire de sauvegarde K7/K7 sur le marché ! Sauvegarde automatique. 10 vitesses de sauvegarde au choix ! Entièrement en FRANÇAIS. Cassette : 90,00 FF* - Disque : 120,00 FF (port compris).

CADEAU ! Commandez les 3 progiciels ci-dessus et nous vous offrons gratuitement en CADEAU le superbe progiciel PRO SPRITE (LA FABRIQUE DE LUTINS) valant normalement 125 FF ! Créez et animez des lutins que vous intégrerez à vos programmes personnels ! Un programme de démonstration est inclus pour vous assister. Documentation en Français.

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOWNP 6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : + 44 - 291 257 80

ENVOI IMMÉDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le monde entier
(hors Europe ajouter 10 FF par titre S.V.P.)

RÈGLEMENT PAR :
- MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs.
- EUROCHÈQUE en livres sterling (vous faites la conversion).
- CHÈQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion).

Rédiger les mandats, chèques , etc... à l'ordre de DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80 de 8 h à 19 h.

Ces progiciels en français sont Copyright DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE. Ils sont disponibles en exclusivité chez Duchet Computers. Leur diffusion ou reproduction commerciale, même partielle, sous quelque titre ou forme que ce soit et par qui que ce soit est formellement interdite dans tout pays, Suisse comprise, .

CONCOURS



DEVANT VOUS LES DERNIERES NOUVEAUTES ERE INFORMATIQUE SUR AMSTRAD CPC. MALHEUREUSEMENT, UNE MAIN DIABOLIQUE A EFFACE LEUR TITRE.
LES PAUVRES LOGICIELS SONT AINSI CONDAMNES A ERRER DANS L'ENFER DES "sans-titre", TEL DES CORPS SANS ÂME.
VITE, RE-MATERIALISEZ LE NOM EXACT DE CHACUN D'EUX ! (VOUS AVEZ DROIT A 1 ERREUR). SI VOUS ÊTES PARMI LES **100** PREMIERS, LA RECOMPENSE SERA A LA HAUTEUR DE VOS EFFORTS.

1 2 3 4 5

6 7 8 9 10

REGLEMENT :
Donnez à chaque jacquette son titre complet et envoyez le tout sur carte postale à :

AMSTAR
La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Avant le 20 MARS à 00h00

Aux **100** premières réponses exactes, **1 LOGICIEL ERE INFORMATIQUE** en cadeau parmi ceux présentés sur cette page.
N'oubliez pas de préciser le modèle de votre Amstrad.
LA LISTE DES GAGNANTS SERA PUBLIEE DANS LE PROCHAIN NUMERO D'AMSTAR



SCOTT WINDER REPORTER

ERE INFORMATIQUE
Simulation

Après avoir bu mon café (noir et sans sucre) du matin, je ferme la porte de mon appartement, descend par les escaliers (ce foutu ascenseur !... il faut toujours qu'il soit en panne...) et rentre dans ma voiture afin de me rendre dans la salle de rédaction de l'IMPACT où, comme d'habitude, je m'occuperai de la rubrique des chiens écrasés...

Je viens juste de pénétrer dans cette pièce continuellement enfumée et jamais silencieuse lorsque mon rédacteur en chef (devinez qui c'est ?) m'appelle dans son bureau : il me propose d'être grand reporter !... Pour cela, je dois rédiger trois articles pour la Une... mais, attention, les conditions de réalisation des articles sont très particulières !



En effet, dans chaque cas, je connais le sujet et le continent dans lequel l'événement se déroule. Seulement, savez-vous qu'un continent c'est relativement grand ? Alors, il va falloir que je fasse preuve d'intuition, de perspicacité, de flair (je sais, cela m'est facile étant donné ma rubrique habituelle...) pour découvrir la ville où l'action se déroule. D'autre part, je dois m'attendre à rencontrer tous les sujets possibles : économie, sport, vol, catastrophe, spectacle ou décès.
Ayant repéré la ville qui me semble être le terrain d'action pour le 1er sujet, je me rends sur les lieux par le moyen de transport le plus adéquat. J'ai bien entendu fait un plein préalable de mafiouls (monnaie d'échange universelle). Après avoir répondu à une question préalable (laissons un peu d'inconnu !) et donné mon sujet d'article, je peux vérifier que mon choix de ville était le bon.. Tous les mots de mon premier article apparaissent alors et il ne reste plus qu'à former une phrase mais attention, il n'y a qu'un seul ordre possible des mots pour que j'obtienne l'agrément de mon rédacteur en chef... (c'est pas de la tarte !).

Il faut que je vous fasse une confidence : j'ai réussi à rédiger mes trois articles respectivement sur le spectacle, un événement et sur les sciences. N'en déduisez pas pour autant que ce jeu est très facile car il n'est pas évident de trouver la bonne ville et il faut savoir que chaque déplacement coûte des mafiouls. C'est alors qu'intervient une séance d'arcade dans laquelle vous pouvez



récupérer des mafiouls afin de pouvoir poursuivre la vie toute aventureuse d'un journaliste (Hum !!!).

Grâce à ce jeu, qui est avant tout une simulation, vous pouvez aussi goûter aux voyages dans tous les continents avec des écrans graphiques magnifiques ; quant à la séquence d'arcade, pour en sortir vainqueur, il faut véritablement faire appel à toute sa rapidité et toute son adresse. Une recommandation qui ne vous sera sûrement pas superflue : ayez de bonnes connaissances géographiques... ou à défaut un atlas près de vous !



coin du livre

TURBO PASCAL
Douglas Stivison
Réf. S01. 210 p., 148 F
Ce livre a été écrit afin d'aider les utilisateurs d'Amstrad à développer aussi rapidement que possible les programmes en Turbo Pascal.

Nouveau
L'ASSEMBLEUR SOUS CP/M
Anatole d'Ardancourt et Michel Laurent
Réf. S02, 200 p., 148 F
Cet ouvrage a pour but de familiariser le programmeur en assembleur avec ces utilitaires mis à sa disposition sous le système d'exploitation CP/M+.

Nouveau
MUSIQUE ET SON
Gérard Blanc et Philippe Destrebecq
Réf. S03, 160 p., 138 F
Ce livre décrit la mise en œuvre du synthétiseur musical de l'Amstrad.

Nouveau
JEUX D'AVENTURE
Franck Vivier et Jean-Luc Joude
Réf. S04, 224 p., 128 F
Ce livre se propose, au fil des chapitres, d'amener le lecteur à la résolution d'un problème complet, la programmation d'un jeu d'aventure.

GEREZ VOTRE PORTEFEUILLE BOURSIER
Jean-Claude Despoine et François Pierre
Réf. S05, 140 p., 28 F
Cet ouvrage aidera l'amateur à gérer plus efficacement son portefeuille de valeurs.

PROGRAMMEZ VOTRE TRAITEMENT DE TEXTE
Jean-Claude Despoine
Réf. S06, 140 p., 128 F
Le traitement de texte présenté dans cet ouvrage, pour l'essentiel en assembleur, est destiné à tous les possesseurs de CPC 464 (avec ou sans lecteur de disquettes), 664 et 6128.

PROGRAMMES D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
Daniel Lebigre
Réf. S07, 240 p., 148 F
Cet ouvrage permettra au lecteur d'aborder le monde fascinant de l'intelligence artificielle.

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
Thomas Lachand-Robert
Réf. S08, 240 p., 148 F
Cet ouvrage est destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine.

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR
Georges Fagot-Barraly
Réf. S09, 160 p., 98 F
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

JEUX EN ASSEMBLEUR
Eric Ravis
Réf. S10, 104 p., 78 F
Les 18 jeux présentés dans ce livre utilisent toutes les possibilités de votre micro-ordinateur.

LOCOSCRIPT
Bernard Le Dû
Réf. S11, 140 p., 110 F
Ce livre est une introduction et, par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de texte.

MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC
Claude Vivier et Yvon Jacob
Réf. S12, 148 p., 98 F
Ce livre étudie la manière dont sont stockés, dans la mémoire d'un micro-ordinateur, un programme Basic et ses variables associées.

JEUX DE REFLEXION
Georges Fagot-Barraly
Réf. S13. 200 p., 78 F
Cet ouvrage contient vingt programmes de jeux de réflexion écrits pour les ordinateurs Amstrad.

ASTROCALC
Gérard Blanc et Philippe Destrebecq
Réf. S14, 168 p., 148 F
Si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'érection d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, cet ouvrage vous comblera.

CREER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS
Jean-Claude Despoine
Réf. S15, 144 p., 128 F
Cet ouvrage contient de nombreux exemples de programmes : pause de x secondes, intégration d'un programme machine, dessin d'un quadrilatère.

GAGNEZ AUX COURSES
Jean-Claude Despoine
Réf. S15, 112 p., 98 F
Ce livre se propose d'expliquer comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course d'une manière rationnelle et rapide.

CP/M PLUS
Anatole d'Hardancourt
Réf. S17, 208 p., 148 F
Après le succès des CPC 464 et CPC 664, utilisant la version 2.2 de CP/M, Amstrad présente ses deux nouvelles machines (CPC 6128 et PCW 8256) équipées de la version 3.0, encore appelée CP/M Plus.

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMSDOS
Jean-Louis Greco et Michel Laurent
Réf. S18, 288 p., 128 F
Ce guide est un dictionnaire complet du Basic Amstrad disponible sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128.

GRAPHISME EN TROIS DIMENSIONS
Thomas Lachand-Robert
Réf. S19, 240 p. 148 F
Vous pourrez, grâce à ce livre, représenter des polyèdres, des surfaces, voire des objets plus complexes en trois dimensions sur l'écran de votre ordinateur.

ASTROLOGIE/ NUMEROLOGIE/ BIORYTHMES
Pierrick Bourgault
Réf. S20, 160 p., 108 F
Cet ouvrage se présente en quatre parties : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes.

CP/M 2.2
Anatole d'Hardancourt
Réf. S21, 248 p., 128 F
Avec l'Amstrad, le système CP/M disponible pour le première fois sur un ordinateur coûtant moins de cinq mille francs, ouvrant à celui-ci l'immense bibliothèque des programmes d'applications professionnelles.

GUIDE DU GRAPHISME
James Winford
Réf. S22, 208 p., 108 F
Cet ouvrage présente, à l'aide d'exemples de programmes en Basic, toutes les techniques indispensables pour permettre au lecteur de réaliser de façon simple et rapide ses programmes graphiques.

L'AMSTRAD EXPLORE
John Braga
Réf. S23, 192 p., 108 F
A ceux qui ont déjà acquis les rudiments du Basic, ce livre permettra d'approfondir leur connaissance de la programmation.

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
Georges Pagot-Barraly
Réf. S24, 208 p., 108 F
Tous les utilisateurs d'Amstrad qui veulent aller plus loin, après avoir maîtrisé les ressources du Basic, trouveront dans cet ouvrage les éléments nécessaires pour aborder la programmation en assembleur.

56 PROGRAMMES
Stanley R. Trost
Réf. S25, 160 p., 78 F
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels.

PREMIERS PROGRAMMES
Rodnay Zaks
Réf. S26, 248 p., 108 F
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure.

JEUX D'ACTION
Pierre Monsaut
Réf. S27, 96 p., 49 F
18 jeux d'action en Basic pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., blitz, squash, alphabet, numérix, atterrissage, etc.

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD
D.J. David
Réf. P01, 216 p., 115 F
Cet ouvrage apprend à programmer en Basic l'Amstrad CPC et à en utiliser les capacités graphiques et sonores. Ce livre s'adresse aux utilisateurs débutants de l'Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD
M. Charbit
Réf. P02, 256 p., 130 F
Tous les programmes de cet ouvrage, destiné au débutant qui veut se perfectionner.

BASIC AMSTRAD
1°) Méthodes pratiques
J. Boisgontier
Réf. P21, 208 p., 105 F
Destiné aux possesseurs d'Amstrad qui ont déjà pratiqué le langage Basic.

BASIC AMSTRAD
2°) Programmes et fichiers
J. Boisgontier
Réf. P22, 144 p., 95 F
Pour les utilisateurs initiés, une mine d'applications :
- des programmes graphiques,
- des programmes de gestion de fichiers,
- des jeux à exécution très rapide,
- des programmes éducatifs.

BASIC PLUS 80 ROUTINES SUR AMSTRAD
M. Martin
Réf. P23, 168 p., 100 F
L'auteur propose 80 routines pour simuler des fonctions qui n'existent pas directement sur la machine.

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC
D.-J. David
Réf. P03, 168 p., 120 F
Ce livre étudie la programmation en Basic des fichiers et des périphériques. Le lecteur doit déjà bien maîtriser les instructions de base du CPC.

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD
D. Brandais et F. Blanc
Réf. P04, 232 p., 135 F
Destiné aux possesseurs d'Amstrad 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce livre leur permettra de maîtriser ce langage très puissant. Une bonne connaissance d'un langage comme le Basic est nécessaire.

ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD
M. Henrot
Réf. P24, 192 p., 105 F
Pour lire cet ouvrage, il faut avoir une bonne pratique du langage Basic.

CP/M PLUS SUR AMSTRAD 6128 ET 8256
Y. Dargery
Réf. P25, 128 p., 100 F
L'utilisateur initié de l'Amstrad CPC trouvera ici tous les éléments qui lui permettront d'utiliser à fond les "plus" de CP/M 3.

RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD
D. Roy et J.-J. Weyer
Réf. P05, 368 p., 200 F
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad (464, 664, 6128) d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80.

CLEFS POUR AMSTRAD CPC
Tome 1 - Système de base
D. Martin
Réf. P06, 224 p., 140 F
Un mémento indispensable au programmeur de CPC.

CLEFS POUR AMSTRAD CPC
Tome 2 - Système disque
D. Martin et P. Jadoup
Réf. P07, 232 p., 155 F
Consacré aux Amstrad CPC 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce mémento procure un accès rapide à l'ensemble des informations indispensables à l'utilisateur du système disque : commandes, points d'entrée des routines disque, blocs de contrôle...

LE LIVRE DE L'AMSTRAD
D. Martin et P. Jadoup
Réf. P08, 256 p., 120 F
Pour l'amateur initié qui veut en savoir plus.

102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD
J. Deconchat
Réf. P09, 248 p., 120 F
Ce livre, idéal pour le débutant, va, au fil de ses 102 programmes de jeux, guider le lecteur dans l'exploration du Basic Amstrad.

SUPER JEUX AMSTRAD
J. F. Séhan
Réf. P10, 240 p., 120 F
Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur, déjà initié, qui veut maîtriser rapidement le Basic.

AMSTRAD EN FAMILLE
J. F. Séhas
Réf. P11, 240 p., 120 F
Une sélection de 40 programmes pour la maison touchant à sept domaines.

AMSTRAD A L'ECOLE
D. Vielsen et A. Garcia-Ampudia
Réf. P12, 232 p., 120 F
21 programmes d'enseignement assisté par ordinateur à recopier.

AMSTRAD EN MUSIQUE
D. Lemahieu
Réf. P13, 244 p., 165 F
Cet ouvrage va permettre à l'utilisateur, déjà initié au langage Basic, la traduction d'œuvres musicales sur Amstrad.

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD ET APPLE
P. Moigneau et X. de la Tuthaye
Réf. P14, 192 p., 180 F
Permet à l'amateur, déjà initié au Basic, l'exploration de toutes les ressources de la photo.

CLEFS POUR DBASE II ET III
M. Keller
Réf. P15, 464 p., 285 F
Cet outil de référence pour tout programmeur.

CLEFS POUR MULTIPLAN
Version 2.0
J.-L. Marx et A. Thibault
Réf. P16, 132 p., 105 F
Cet ouvrage de référence pour l'utilisateur de Multiplan.

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES SUR AMSTRAD
J.-F. Séhan
Réf. P17, 216 p., 140 F
Cet ouvrage, destiné aux amateurs initiés au Basic, propose un programme original de création de caractères graphiques.

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC
F. Pierat
Réf. P18, 304 p., 145 F
Cet ouvrage permet de programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad.

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR AMSTRAD CPC
G. Fouchard et J.-Y. Corre
Réf. P19, 128 p., 110 F
Un informaticien et un peintre se sont associés pour donner envie à l'amateur de se lancer dans la création d'images.



BON DE COMMANDE
A renvoyez avec votre règlement à **STAMP DIFFUSION**,
17, rue Russeil 44000 NANTES

Frais de port en sus : 25 F
Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat.

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Signature.

Veuillez m'envoyer les ouvrages dont j'indique les titres ci-dessous.

Réf.	Titres	Quantité	Prix
		Total	

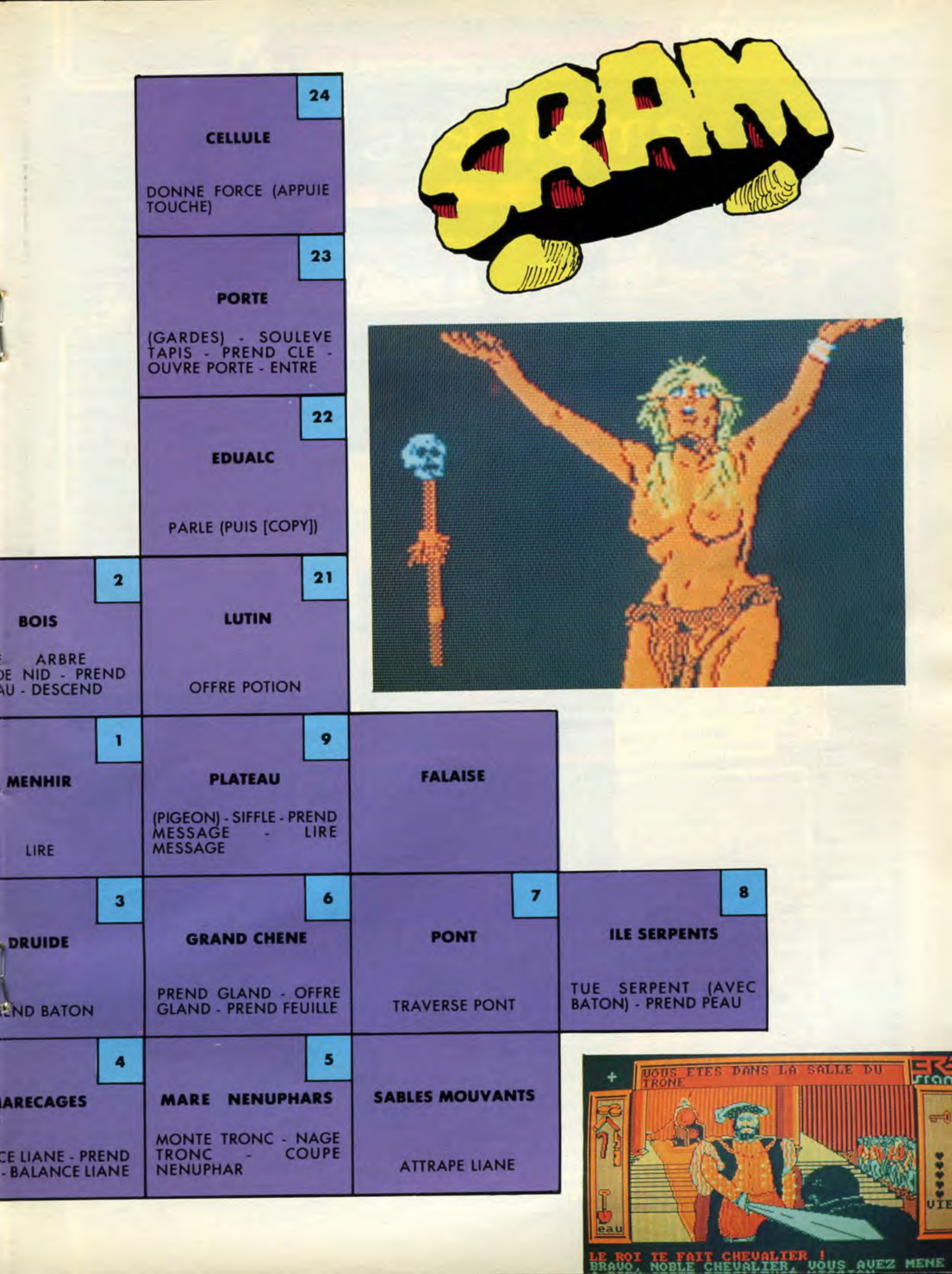

STALLONE
COBRA
001860
004460
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: 93 42 7145.
©1986 Warner Bros. Inc.
All rights reserved.



PLAN DE SRAM

**Réalisé par :
Olivier BLUM
Aidé de Jérome ABRIC
et Florent PEREZ**

15 **LOUP GAROU** T'AS DE BEAUX YEUX TU SAIS - COUPE OREILLE	13 **CARREFOUR** LIRE PANCARTE	14 **ERMITE** DEMANDE FLUTE - L'HOMME ENTRE MAISON - RANGE - SORTIR - / 20 DONNE TROPHEES		
16 **VAISSEAU** ENTRE VAISSEAU - OUVRE COFFRE - PREND ARGENT - SORTIR	**CACTUS ET VAUTOURS**	12 **GROTTE** PREND PELLE - REGARDE TONNEAU - PREND GOURDE - REMPLIS GOURDE - ENTERRE SQUELETTE	11 **CASCADE** TRAVERSE CASCADE	MONTE REGARD COUTEA
DESERT BOIRE		**RIVIERE** (COURANT VIOLENT)	10 **VALLEE** PREND ARC	
MORT				PR
19 **FORET** REGARDE EMPREINTES - JOUE FLUTE — DONNE FLECHE	**EST ILE** NAGE	18 **ILES TORTUES** CREUSE — PREND ŒUFS	17 **OUEST ILE** (BORD RIVIERE) - NAGE	**M** BALANC FLECHE


SRAM
24
CELLULE
DONNE FORCE (APPUIE TOUCHE)
23
PORTE
(GARDES) - SOULEVE TAPIS - PREND CLE - OUVRE PORTE - ENTRE
22
EDUALC
PARLE (PUIS [COPY])
2
BOIS
E ARBRE
DE NID - PREND
AU - DESCEND
21
LUTIN
OFFRE POTION
1
MENHIR
LIRE
9
PLATEAU
(PIGEON) - SIFFLE - PREND MESSAGE - LIRE MESSAGE
FALAISE
3
DRUIDE
END BATON
6
GRAND CHENE
PREND GLAND - OFFRE GLAND - PREND FEUILLE
7
PONT
TRAVERSE PONT
8
ILE SERPENTS
TUE SERPENT (AVEC BATON) - PREND PEAU
4
ARECAGES
CE LIANE - PREND
- BALANCE LIANE
5
MARE NENUPHARS
MONTE TRONC - NAGE TRONC - COUPE NENUPHAR
SABLES MOUVANTS
ATTRAPE LIANE
VOUS ETES DANS LA SALLE DU TRONE
eau
VIE
LE ROI TE FAIT CHEVALIER !
BRAVO, NOBLE CHEVALIER, VOUS AVEZ MENE



LES TEMPLIERS D'ORVEN

LORICIELS
Aventure

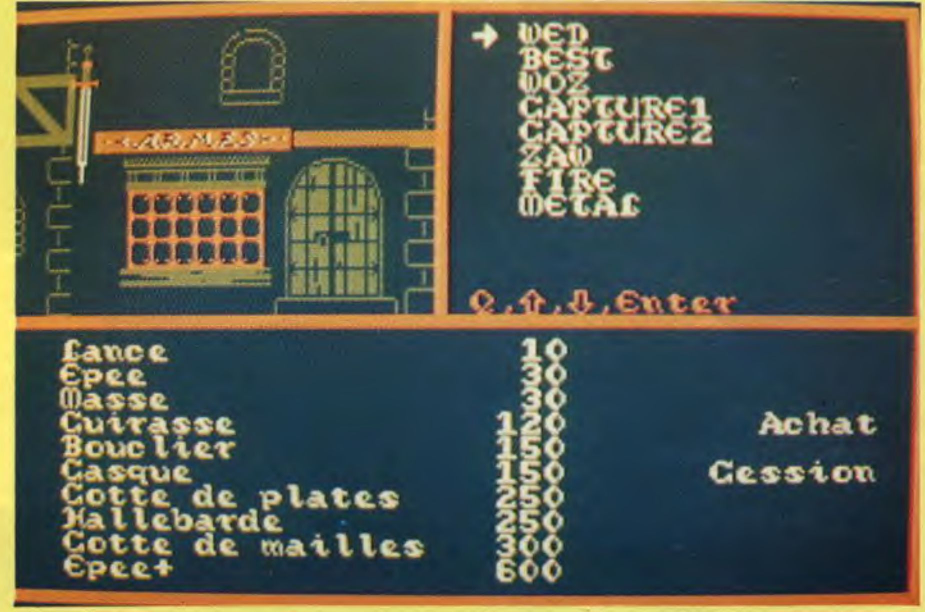
Que les amateurs de guerres intersidérales, de lasers bourdonnants et de scrollings délirants passent leur chemin. Je vais m'adresser aux preux chevaliers, aux magiciens, aux guerriers. Bref, à tous les personnages qui composent un jeu de rôles.

Pour les néophytes il est nécessaire d'expliquer la démarche préliminaire à toute expédition. Tout d'abord, il y a la création des personnages. Les Templiers D'orven vous proposent une équipe déjà formée ou la possibilité d'en construire une nouvelle. Au départ, il est préférable de choisir la première option. Plus tard, lorsque vous aurez de l'expérience vous pourrez choisir les caractéristiques de vos personnages. Il existe 4 classes fondamentales : le guide, le scribe, le guerrier, le templier. Chacune de ces classes apporte au personnage des pouvoirs physiques ou mentaux. Il vous appartient ensuite de définir différentes caractéristiques telles que l'entraînement et le recrutement pour influer sur la "vocation" (la classe) du personnage. Pour cela, il faut déplacer une petite flèche devant les différentes options et se servir des touches du curseur pour ajouter ou retrancher des points à la valeur de départ. Votre capital initial est de 30 points, généreusement offerts par les prêtes du temple. Le souci du réalisme est poussé jusqu'à vous offrir 4 origines possibles : citadin, villageois, templier et vagabond,

Avec de la chance vous obtiendrez des "dons" physiques, psychiques ou intellectuels, ceux-ci étant distribués aléatoirement par le programme. Une fois vos personnages définis, il est temps de les équiper en armes et en protections. Rendez-vous à la boutique de l'armurier. Là, vous trouverez un grand choix d'épées, de lances et autres boucliers, à des prix variant selon la qualité. Au début, il ne vous sera pas possible de faire des folies, l'armure résistante à toutes les attaques n'est pas à la portée de votre maigre bourse.
Maintenant, tout le monde est équipé et prêt à se lancer dans une folle expédition. Mais, il faut tout d'abord se rendre à l'auberge pour se restaurer et réunir sa troupe. Vous n'êtes pas obligé de prendre tous les personnages créés, et vous ne pouvez dépasser un total de 7.

C'est l'heure du départ, le scénario numéro 1 vous attend. Une touche à presser et vous voilà dans l'ultime donjon. Une fenêtre à gauche vous montre le paysage, (le plus souvent il s'agit d'un labyrinthe en 3D), une fenêtre adjacente indique l'action en cours et les touches à actionner. Plus bas, la liste des hommes encore en vie est affichée ainsi que différentes caractéristiques.

Si les 3 niveaux du premier scénario ne vous suffisent pas, il reste 3 autres aventures toutes différentes. Le seul élément constant : nettoyer les lieux des démons et monstres qui l'habitent. Pour cela il vous faudra abattre les obstacles à coup d'épées ou de sortilèges, si vous en avez les capacités bien sûr.



Les Templiers d'Orven rassemble toutes les qualités du jeu de rôles avec quelques "plus" comme l'importance des pouvoirs mentaux qui permettent d'annihiler la volonté des personnages rencontrés et de les intégrer à sa propre équipe. L'influence de ces pouvoirs est telle que vous-même pouvez être "zombifié". Avec l'option "jeu étendu" vous aurez peut-être la surprise de combattre des équipes créées par vous et récupérées par l'ennemi.
La place me manque pour décrire toutes les options offertes par ce logiciel, je préfère vous laissez découvrir vous-même les merveilles des Templiers d'Orven.

Les dernières nouveautés de

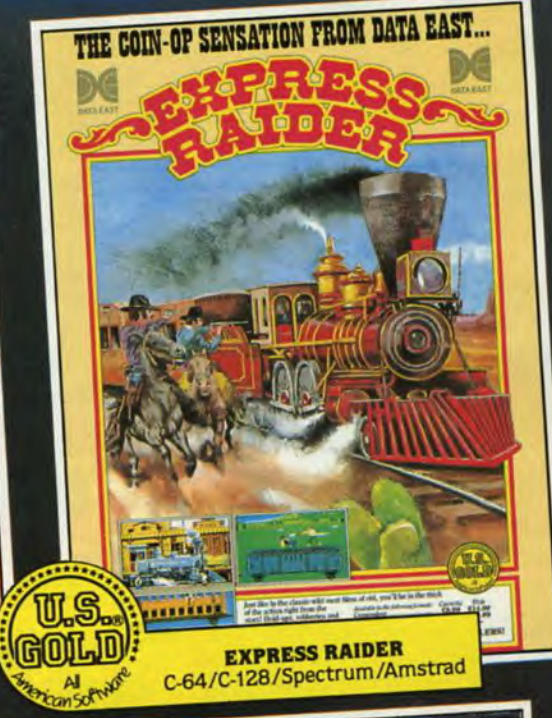
U.S. GOLD

le premier éditeur de logiciels en Europe



U.S. GOLD All American Software

TENTH FRAME
C-64/C-128/Spectrum/Amstrad



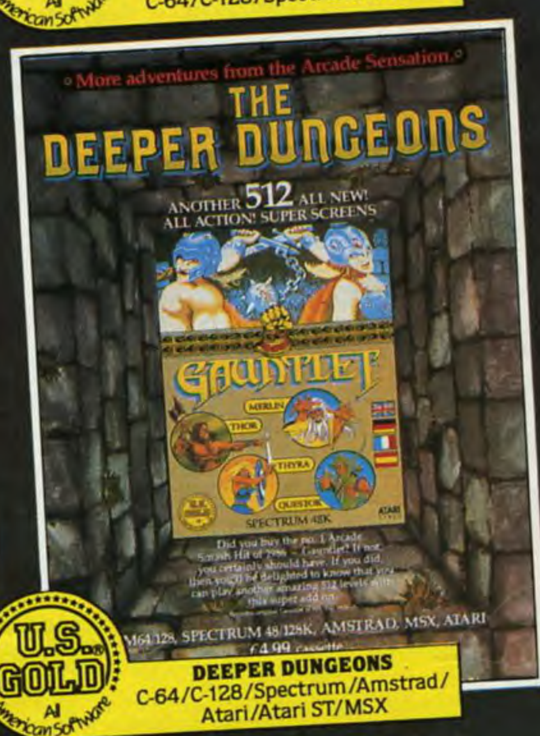
U.S. GOLD All American Software

EXPRESS RAIDER
C-64/C-128/Spectrum/Amstrad



U.S. GOLD All American Software

ACE OF ACES
C-64/C-128/Spectrum/Amstrad



U.S. GOLD All American Software

DEEPER DUNGEONS
C-64/C-128/Spectrum/Amstrad/
Atari/Atari ST/MSX

U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grasse.
Téléphone: 9342 7144.



SPECIAL ENQUETES POLICIERES

Pour réussir à terminer la lecture de ce dossier, il est impératif d'être équipé comme suit : un imperméable et une 403 ou une casquette, une pipe, une loupe et un fidèle Watson... C'est fait ? Bien maintenant, je vous pose une question à 100 francs : quel est le thème de ce mois-ci ? Si vous avez répondu sans hésitation : "Enquêtes policières", je vois que vous êtes dans des conditions favorables pour éclaircir l'histoire la plus inexplicable qui puisse exister... Aussi, ne voulant pas interférer dans vos conclusions, je vous laisse vous concentrer...

L'AFFAIRE VERA CRUZ

INFOGRAMES
Enquête policière



Cela fait déjà un mois que ma mutation à la Brigade des recherches de Saint-Etienne est effective et je commence à me sentir intégrée dans cette ville et parmi ses habitants. De plus, je dois dire que ce changement m'a permis d'être promue Maréchal des Logis Chef (surtout ne pas oublier Chef !)...

Comme vous l'avez déjà deviné, de part mon titre, je suis tout à fait habilitée à mener toute enquête criminelle. C'est pourquoi je suis saisie de l'affaire Vera Cruz qui, je dois le reconnaître, est loin d'être claire et limpide...

Voici les faits tels qu'ils se trouvent inscrits dans mon rapport (en trois exemplaires tapé à la machine avec un seul doigt...) : le 8 octobre au matin, dans la résidence du FOREZ, le corps d'une jeune femme s'appelant Vera Cruz a été découvert par la concierge. Elle était à terre, gisant dans son sang, la mort étant visiblement due à une blessure par balle. Près de sa main droite se trouvait un pistolet et sur le bureau de la chambre se trouvait un mot grifonné à la hâte disant en substance : "J'en ai marre de cette vie minable"... Tout laisse donc supposer qu'il s'agit d'un suicide ; malgré tout, en poursuivant plus avant l'investigation des objets se trouvant dans l'appartement, la version du suicide devient de plus en plus douteuse... pour devenir à coup sûr totalement impossible !

A partir de là, je rentre avec mon équipe à mon Q.G. et c'est la routine qui va commencer avec les dépositions des différentes personnes qui faisaient partie de l'entourage de Vera Cruz ; je vais également entreprendre tous les examens nécessaires et essayer d'exploiter au mieux tous les indices que j'ai pu récolter. Un élément important dans le déroulement de mon enquête, et qu'il ne faut absolument pas négliger est l'accès au réseau DIAMANT, réseau informatisé de la gendarmerie qui vous donne tout renseignement à toute heure !

Intérêt garanti avec cette enquête policière pour tout Sherlock Holmes qu'il soit en herbe ou patenté...

M'ENFIN

UBI SOFT
Enquête policière

Gaston Lagaffe, le célèbre personnage de Franquin, devient le héros d'un logiciel dont le titre : M'enfin, évoque une des répliques les plus connues du gaffeur-né. L'action se situe, sur 4 niveaux, dans les locaux des éditions Dupuis. Un ascenseur est là pour vous conduire d'un étage à l'autre. Et pourquoi Gaston erre-t-il dans les couloirs de l'immeuble ? Il recherche tout simplement l'ignoble personnage qui, sans doute excédé par les inventions de Lagaffe, a détruit un engin dévastateur : le Gaffophone (pour les non-initiés, il s'agit d'un instrument de musique émettant des ondes dont les effets sont incontrôlables). Une partie se joue soit seul, soit à deux, au joystick ou au clavier. Si vous jouez seul l'ordinateur incarnera l'agent Longtarin. L'écran est divisé en deux : d'un côté le plan des étages, de l'autre une série d'icônes permettant d'entrer toutes les actions nécessaires.





Le hasard est présent sous forme de deux dés. Ceux-ci déterminent le nombre de déplacements possible. Essayez de gérer au mieux ce capital pour parvenir à visiter 2 ou 3 pièces en un seul tour. Une fois dans la place, la recherche des armes commence. Un petit curseur se déplace sur les meubles et objets présents. Une pression sur la touche Fire vous indiquera si cette bibliothèque ou cette corbeille à papier ne renferment pas les outils iconoclastes. En plus des armes, vous rencontrerez des personnages dans certaines pièces. Vu le nombre de tous ces éléments, il est préférable de noter les informations dans le carnet prévu à cet effet. Ensuite, si vous pensez détenir la solution, proposez-donc les résultats de votre enquête à l'ordinateur. Celui-ci vous indiquera si vos cogitations ont abouti. Tout ceci ne vous rappelle-t-il pas un jeu connu ? Gagné, "M'enfin" est un remake informatique du célèbre Cluedo. En l'occurence il s'agit de la vérsion "luxe" puisque plusieurs plateaux de jeu vous sont proposés, et que les déplacements sont simplifiés au maximum. Si vous possédez la totalité des albums de Gaston (même le R5) voici l'occasion d'élargir votre collection avec ce volume coloré et très bien dessiné.











MEURTRES EN SERIE

COBRA SOFT
Enquête policière

Connaissez-vous l'île de Serq ? C'est une petite île près de Guernesey. Elle semble hors du temps car elle possède encore un régime féodal. L'absence de véhicules motorisés, mis à part les tracteurs, confère à cette terre un charme certain que ne dément pas la beauté sauvage du paysage. Vous débarquez donc un matin vers 11 heures sur les terres du Seigneur de Sark. Le connétable Lonjaret vous a fait venir pour résoudre l'énigme posée par un meurtre. Vous devrez découvrir qui a tué et pourquoi.

Sachez que tout déplacement sur l'île peut s'effectuer de 3 façons : à pied, à vélo ou en bateau. Il est important de choisir le moyen de transport le plus approprié pour vous rendre sur les lieux intéressants. Le déplacement sur la carte se fait sans limitations, si ce n'est celle de la mer si vous êtes à pied ou à bicyclette. Utilisez pour cela un joystick. Dans le coin inférieur de l'écran une loupe grossit les détails du terrain. La présentation rappelle un peu celle de Meurtres sur l'Atlantique avec toutefois un graphisme plus fouillé et plus coloré.







La découverte du meurtrier n'est pas votre seul objectif, vous devez également trouver un secret et un trésor. Vous avez du pain sur la planche. D'autant plus que le jeu est limité dans le temps : à 19 heures vous devez être de nouveau à l'embarcadère en ayant résolu l'énigme.

Ne coupez pas le son, il vous sera sans doute utile.

Comme à l'accoutumée il va vous falloir recueillir témoignages et indices de toute nature. Pour épauler concrètement vos élucubrations, des documents et des objets hétéroclites sont présents dans la caisse en bois entourant le logiciel (la caisse est elle-même un indice !). On trouve pêle-mêle un bas de femme, un faux bâton de dynamite, une tablette recouverte d'une écriture étrange, un bouchon de liège et d'autres babioles.

A vous de les utiliser correctement.

A noter également la présence de petits gadgets : un jeu d'arcade sur la face B du disque qui vous permettra, si vous atteignez 30 000 points, d'obtenir des indices supplémentaires.

Il est aussi possible de digitaliser une de vos photo d'identité afin d'inclure votre portrait parmi les personnages du jeu.

Une enquête policière qui semble plus difficile que Meurtres sur l'Atlantique principalement en raison du temps. Mais, je ne pense pas que ce détail fera hésiter les fanas de mystères. Bonnes recherches dans l'île de Serq !

SHORT CIRCUIT™

Il y avait une chance sur un million que l'accident arrive Numéro 5 conçu pour devenir l'arme stratégique dotée d'intelligence artificielle, le robot le plus sophistiqué de la planète s'est échappé.
Plus grave encore, il s'en est rendu compte et les savants qui l'ont conçu effrayés du résultat veulent le récupérer pour le démonter et comprendre c
qui s'est passé
Le président de Novarobotics tien
absolument à l'arrêter avant qu'il ne
tue des millions d'individus avec se
armes ultra sophistiquées
Vous êtes NUMERO 5, vous êtes en vi
et vous devez le rester

AMSTRAD·COMMODORE·SPECTRUM



AMSTRAD·COMMODORE·SPECTRUM

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

Short Circuit is a trademark of Tri-Star Pictures, Inc. and PSO Presentations
© 1986 Tri-Star Pictures, Inc. and PSO Presentations. All Rights Reserved.

L'AFFAIRE SYDNEY

INFOGRAMES
Enquête policière





Peu à peu, la nuit a cédé sa place à son remplaçant et malgré toute ma fatigue, due à une longue nuit de garde, c'est avec toujours le même plaisir que j'écoute la vie qui remplit petit à petit les rues de la ville. Il est 7 h et après un dernier petit café, je pourrai goûter à un repos bien mérité.' Cette fois, la nuit a vraiment été calme : pas de bagarre meurtrière, pas de règlement de comptes.. Je m'étonne même de ne pas avoir entendu le téléphone depuis plus d'une demi-heure... DRING, DRING !!! (Ah, je me disais aussi !). Quoi ! Un assassinat vient de se produire en pleine rue ! Surtout ne touchez à rien, j'arrive...

Cinq minutes plus tard, ma fidèle 403 m'a amenée rue ST-GUERAN où gît la victime. Son expression reflète un grand étonnement, comme si ce qui lui arrivait n'était qu'une immense erreur... Avec mon équipe, nous relevons tous les indices possibles avant de nous rendre dans l'appartement qui a hébergé le meurtrier quelques minutes plus tôt.

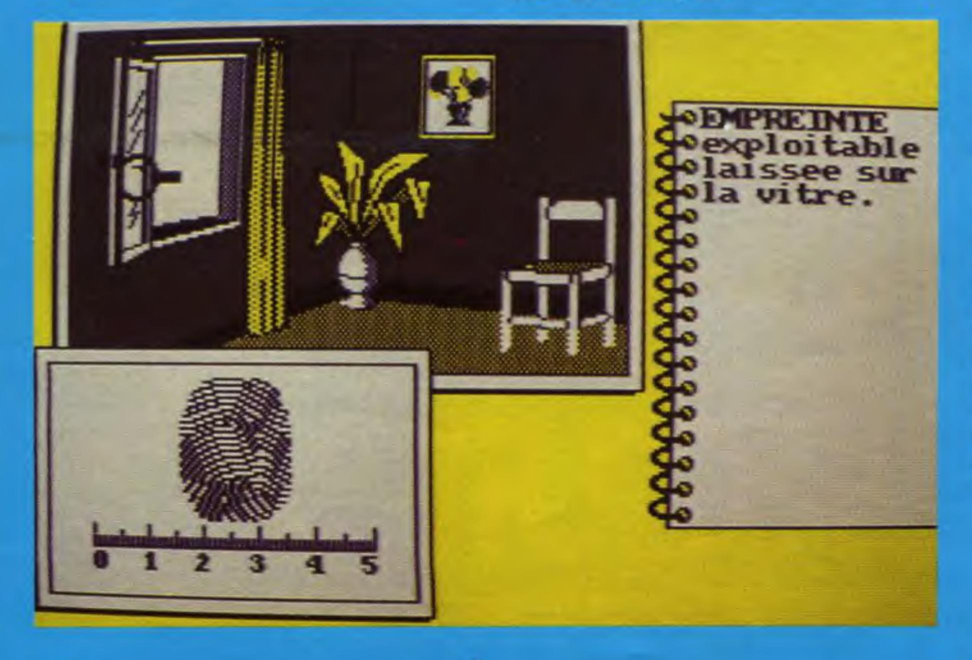
Là encore, nous ne négligeons aucun détail qui puisse nous éclairer sur la raison de ce meurtre... Aussitôt rentrée à mon bureau, je commence à recevoir les premières dépositions : sa famille bien sûr mais également les piliers de l'immeuble où habitait monsieur Sydney, j'ai nommé : le concierge et l'employée de maison des Sydney. Pour compléter ces démarches classiques, je fais appel également à divers examens médicaux ou balistiques.



Mais j'ai en plus le grand avantage de pouvoir faire appel à tout le système informatisé de la gendarmerie me permettant d'être directement en contact avec le centre de recherches judiciaires ou un commissariat à moins que ce ne soit les renseignements généraux...

Avec tous les moyens que j'ai à ma disposition, c'est bien le diable si je n'arrive pas à arrêter la ou les personnes responsables de cet acte !...

N'hésitez pas à pénétrer dans la peau de l'inspecteur responsable de cette enquête... Vous retrouverez le même style de réalisation que pour l'affaire Vera Cruz. L'utilisation du logiciel est facile, la réalisation nette ; un détail cependant dans la pratique du réseau DIAMANT : adressez-vous bien aux bons services et dans des termes corrects si vous ne voulez pas désespérer devant l'éternel message : "DESTINATAIRE NON CONCERNE" sans compter que, dans ce cas, vous aurez la lourde responsabilité de laisser un assassin en liberté...







MASQUE

UBI SOFT
Enquête policière





Quoi de plus intriguant, attirant et mystérieux que la belle, la grande Venise ? Fermez les yeux et d'un coup d'imagination, transportez-vous dans cette ville enchanteresse où, comme ici, nous nageons en pleine période de carnaval.

A cette époque de l'année, personne ne sort à visage découvert et c'est bien pour cette raison primordiale que vous êtes là ; ainsi, il vous sera plus facile d'accomplir la mission que vous vous êtes fixée...L'espace de quelques secondes, vous revoyez le visage de celle que vous avez tant aimé et qu'"il" ont osé vous enlever à tout jamais ! Mais aujourd'hui, l'heure de la vengeance a sonné !... Devant la société secrète réunie au grand complet, vous avez juré, vous, Enzo, de retrouver le témoin de ce crime sans nom qui a coûté la vie à votre chère et tendre Renata...

Après avoir choisi un premier masque, vous commencez vos recherches en vous rendant à la place Santa-Maria. C'est là que se situe la première rencontre... Quel genre de personnage y-a-til derrière ce masque de faucon ? Ami ou ennemi ?... Pour le savoir, vous commencez en douceur en essayant de dialoguer ; malheureusement pour vous, cette personne ne semble pas coopérative pour deux sous... Ni même pour 100 puisque votre essai pour le soudoyer se solde également par un échec... Puisqu'il en est ainsi, aux grands maux les grands remèdes : une droite bien appuyée ! Voilà une méthode qui se révèle efficace !... Du même coup, le "faucon" se retrouve à visage découvert et de plus il se révèle doux comme un agneau. Il ne vous reste plus qu'à le fouiller et si le résultat n'est pas celui escompté, il faudra reprendre les recherches dans un autre coin de Venise...

Par contre, il vous arrivera peut-être de découvrir lors d'une fouille un masque intact ou même une arme... L'un comme l'autre sont très intéressants puisque le premier vous donnera la possibilité de changer d'aspect et par conséquent de ne pas être reconnu par vos adversaires ce qui est une raison sine qua non pour ne pas vous retrouver au cimetière... Quant à la seconde possibilité, il est bien connu qu'elle constitue un argument de poids pour obtenir plus rapidement certains services...



Avec Masque, vous pénétrez dans un monde étrange et inquiétant où il vaut mieux, dans votre intérêt, que vous ayez deux paires d'yeux (une devant et une derrière). Sur l'écran, vous avez à la fois une partie graphique vous présentant le lieu où vous vous trouvez, une série d'indicateurs vous montrant votre état de santé et toute une panoplie d'icônes vous permettant de sélectionner l'action que vous désirez effectuer. La réalisation est vraiment superbe et je peux vous assurer que cela vaut la peine d'aller jusqu'au bout de l'histoire et de déMASQUEr la vérité !...





MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

COBRA SOFT
Enquête policière





Avec Meurtres sur l'Atlantique, la fiction rejoint presque la réalité. La présentation elle-même, un dossier toilé renfermant la disquette, la notice et les documents, laisse entrevoir que la partie ne sera pas facile. Plantons le décor : nous sommes en 1937, à bord du luxueux paquebot français le Bourgogne. Le bâtiment est parti pour une croisière vers les Etats-Unis. Il transporte de nombreuses personnes de nationalités diverses. Dans l'atmosphère feutrée des grands salons du pont C et parmi le "gratin" des années 30, vous allez mener l'enquête pour découvrir le ou les assassins. En effet, des meurtres ont été mystérieusement commis.

C'est à peu près tout ce que vous savez au départ. Tout le reste devra être découvert grâce à vos talents de déduction. Lançons le programme "jeu", la silhouette du Bourgogne apparaît avec ses différentes salles. En contrebas, 2 fenêtres : une pour afficher les actions et leurs résultats et une autre, plus petite, pour visualiser le décor. Vous disposez du pavé des touches curseur pour déplacer le point clignotant vous représentant. Le passage d'un pont à l'autre s'effectue grâce à 2 ascenseurs qui fonctionnent (!) jour et nuit.

Devant la masse des documents fournis (30 environ plus les objets) et le nombre de personnages (40), il est évident que la rigueur s'impose.

Prenez un carnet et un crayon pour noter les détails qui vous sembleront intéressants. Vous trouverez également dans la notice les "photos" digitalisées des voyageurs.

Le temps presse, le jeu est chronométré. Commencez par inspecter systématiquement tous les recoins du bateau, cela vous permettra de mieux situer les différentes salles et dans la foulée vous pourrez recueillir les témoignages des personnes présentes.

Pour exécuter ces savantes manœuvres il suffit de placer le curseur sur une des pièces et de taper sur la touche "F" pour fouiller. Vous découvrirez ainsi de menus indices qui sont pour la plupart fournis avec la documentation. Je pense par exemple à l'allumette ou au message en braille. Il est pourtant dommage que la liasse de billets présente sous le lit d'un matelot n'ait pas été jointe !

Lors de vos intrusions dans les cabines, l'occupant peut-être absent, il vous faudra alors revenir plus tard. Si une photo apparaît sur l'écran, vous pouvez essayer d'interroger la personne. Le programme peut parfois vous répondre par le message : "Trop tôt". Cela n'a pas de rapport avec l'heure présente, mais signifie que vous n'êtes pas assez avancés dans l'enquête pour recevoir ce témoignage. Il est important de bien analyser les dires des voyageurs et de l'équipage, surtout au niveau des horaires. Vous allez sans doute vous apercevoir que l'on vous entraîne parfois sur de mauvaises pistes : les recoupements seront nécessaires. Il faudra faire également appel à vos connaissances sur l'époque de l'avant-guerre pour mieux pénétrer l'esprit des protagonistes de ce drame. On est donc très loin du "Cluedo" et de l'assassinat du docteur Lenoir.

Ne pensez pas résoudre l'énigme en une journée, vous aurez peut-être même besoin d'une assistance extérieure. Les auteurs ont heureusement pensé à la sauvegarde de l'enquête en cours de jeu. Vos neurones fatigués vont pouvoir prendre du repos avant de se lancer à nouveau dans cette passionnante aventure.



ocean
DIGITAL INTEGRATION
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE
They sold a
MILLION
#3
FIGHTER PILOT
RAMBO
FIRST BLOOD PART II
HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM
KUNG-FU MASTER
THE OFFICIAL COIN-OP GAME
GHOSTBUSTERS
AU PROGRAMME
UN JEU D'ART MARTIAL,
UN COMBAT DANS LA JUNGLE,
UN COMBAT AERIEN,
ET BIEN SUR
UNE CHASSE AUX
FANTOMES!!
DISPONIBLES DANS
UN FABULEUX
ALBUM POUR
AMSTRAD,
COMMODORE
ET
SPECTRUM.
CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS
The Hit SQUAD
ACTIVISION
LES MEILLEURS
PARMI LES MEILLEURS
The Hit SQUAD



THE GREAT ESCAPE

OCEAN
Arcade/Aventure

Comment s'échapper ? Telle sera la question qui vous stimulera pendant la durée de ce jeu.

Plantons le décor : nous sommes en 1942, en pleine seconde guerre mondiale. Vous avez été capturé par les Allemands et amené dans ce camp hautement fortifié : des murs épais et des barbelés entourent votre baraquement. De plus, les gardes patrouillent sans relâche et de hautes tours permettent aux sentinelles d'avoir l'œil sur tout le camp.

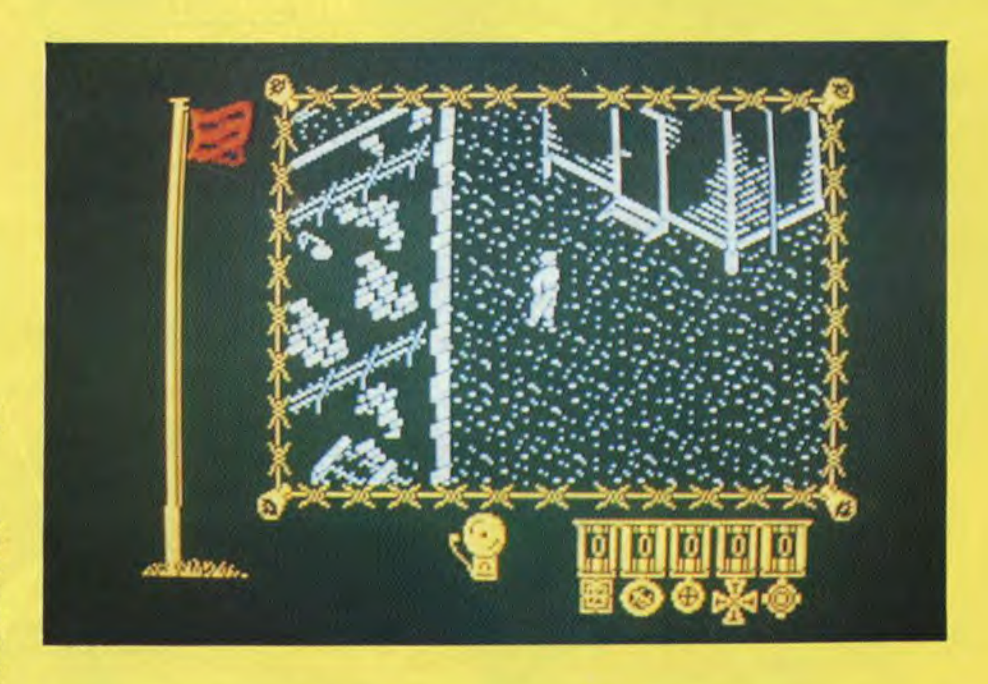
Dans ces conditions, il semble difficile d'envisager une évasion. Pourtant, avec la ténacité qui vous caractérise, vous allez tenter l'impossible. Pour cela il va vous falloir un bon sens de l'observation et une sérieuse dose de patience. Comment procéder ? Au début du jeu il est préférable de laisser faire : en effet si vous n'agissez ni sur le joystick, ni sur le clavier, votre personnage sera pris en main par le programme. Ainsi vous pourrez assister au déroulement d'une journée d'un prisonnier : l'heure du réveil, l'appel, les repas, le couvre-feu et autres événements palpitants.

Si vous désirez entrer en action, appuyez sur le bouton FIRE et vous pourrez alors aller à la découverte de votre univers carcéral. Essayez de repérer les endroits peu fréquentés par les gardes. Ces lieux vous permettront de cacher les objets que vous aurez amassés et qui seront peut-être utiles à votre évasion. Mais faites attention, ne manquez pas les différents rendez-vous comme les repas et l'appel, votre punition serait le cachot et tous les objets que vous portiez sur vous se verraient confisqués.

Si vous décidiez de sortir la nuit, prenez garde aux patrouilles, aux projecteurs et aux chiens. Ne vous approchez pas trop des murs d'enceinte, l'alarme retentirait et vous vous retrouveriez de nouveau au cachot. Bien sûr votre moral, symbolisé par un drapeau accroché à un mât, en prendrait un coup. Si le morceau d'étoffe arrivait en bas du poteau, vous deviendriez un espèce de zombie comme vos compagnons de cellule. Pour vous aider dans la rûde tâche qui vous attend, un écran scrollant en diagonale sera disponible sur une portion de l'écran, le tout entouré d'une jolie frise de barbelés.

Juste en dessous, est représentée une sonnette qui servira d'alarme, ainsi qu'une série de médailles portant chacune un chiffre de votre score.

Enfin, tout en bas, à gauche, on trouve une zone de messages qui vous indiquera l'heure du réveil, de l'appel, etc.



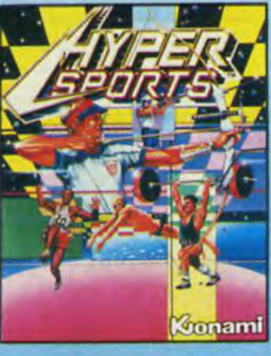
L'aspect le plus angoissant du jeu est tout de même le manque de sonorisation : mis à part la sirène d'alarme, on croirait évoluer dans ce monde qu'affectionne particulièrement Jacques Cousteau.

Un dernier point : lors de vos pérégrinations, vous rencontrerez forcément le commandant du camp dites-lui bonjour de ma part, c'est un homme particulièrement humain et compréhensif.



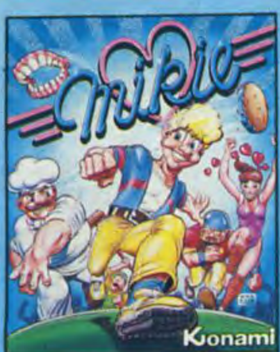
CINQ
SUPER JEUX D'ARCADE POUR LE PRIX D'UN

C'EST DEJA NOEL!













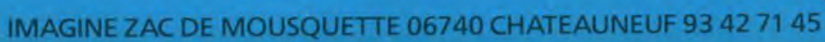



KONAMI'S COIN-OP HITS

DISPONIBLE SUR AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM

CASSETTES ET DISQUETTES





CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Comme chaque mois on change complètement de sujet. Aujourd'hui on va apprendre à entrer des « données » en mémoire, et aussi à s'en servir ! Non seulement on va utiliser les DIM et les DATA, mais on va enregistrer sur cassette ou sur disque des listes de mots ou de phrases ; lesquelles ? Celles qui vous passeront par la tête...
Petite nouveauté : Dans les premières lignes de REM (lignes 20, 30) de mes minis-programmes, je mets tous les mots BASIC nouveaux que l'on va utiliser. Vous saurez donc ce qui vous attend... Et gardez bien les yeux ouverts ! Car tout ce que l'on va voir aujourd'hui est super ultra importantissime. Que dis-je, IN-DIS-PEN-SABLE. Attention au départ !

LES TABLEAUX DIM
Supposons que sur une feuille de papier vous fassiez la liste de tous vos copains ayant un AMSTRAD. Vous les numérotez, il y en a dix-sept.
A présent vous vous dites qu'il serait pratique de faire tenir ces noms dans un programme BASIC. Oui, mais quelle corvée de les entrer avec des noms de variables différents, du genre

COP1$ = "DUPONT":COP2$ "VENTRU"; etc.

Alors on va déclarer un tableau de 17 lignes qui les rassemblera : DIM COP$(17)
DIM est une commande qui DIMensionne un tableau, suivi du nom, ici COP$, et du nombre maxi entre parenthèses.
A présent COP$(3) désigne le nom qui a été mis en troisième ligne.
Supposons que l'on ait rempli ce tableau par COP$(1) = "DUPONT" :COP$(2) = "VENTRU": COP$(3) = ..., etc. je sais, ce serait laborieux mais nous verrons plus loin une méthode plus rapide. Bon le tableau est rempli.
Pour afficher cette liste à l'écran, alors là c'est ultra court !

FOR N = 1 TO 17 : PRINT COP$(N):NEXT

On perfectionne un peu : En face de chaque nom vous voulez son numéro de téléphone. Nous voila avec DEUX colonnes (nom, téléphone). D'autre part il serait prudent de laisser des lignes du tableau disponibles, disons que l'on prévoit 25 lignes au lieu de 17.
Sachez que les colonnes se numérotent à partir de zéro et non de un. Donc nos deux colonnes seront numérotées 0 et 1. Et tout cela s'annonce comme ceci :

DIM COP$(25,1)

pour la neuvième ligne nous aurons

COP$(9,0) = "BERNIER": COP$(9,1) = "78.46.26.34"

Vous voyez que chaque case du tableau est désignée par son numéro de ligne, suivi de son numéro de colonne.

Une application : On vous demande de rappeler tel numéro de téléphone. Qui c'est celui-là ?

```
INPUT"TEL",T$
FOR N= 1 TO 25
IF COP$(N, 1)=T$ THEN PRINT COP$(N,0)
NEXT
```

Si au lieu de 17 noms répertoriés il y en avait 800 cela prendrait environ deux secondes... Intéressant, non ?..
On aurait pu prévoir plus de colonnes, exemple DIM COP$(25,5):2 = type (464, 664, 6128), 3 = couleur (O/N) : 4 = drive (O/N) et 5 = imprimante (O/N).
Vous recherchez les collègues ayant un 464 monochrome : Dans la boucle FOR NEXT...

```
IF COP$(N,2)="464" AND COP$(N,3)="N" THEN PRINT COP$(N,0);":"; COP$(N,1)
```

Une grande précaution. Un DIM ne peut être modifié, alors on le déclare dans les premières lignes d'un programme, à l'abri d'un GOTO qui remonte...

L'avantage d'un tableau DIM en mémoire est que l'on peut le consulter dans tous les sens avec des boucles FOR NEXT; c'est ultra rapide comme recherche, et c'est vite écrit...
Le plus dur c'est pour le remplir, heureusement qu'il y a les « étapes DATA » !

LES DATA
En anglais « data » veut dire « donnée », « valeur ». Une ligne de programme commençant par le mot BASIC DATA est une ligne très spéciale. A sa suite on y met des mots, des phrases, les guillemets ne sont plus obligatoires, ou des nombres. Le programme lancé par RUN ignore ces lignes-là, comme des REM. En revanche dès qu'il tombe sur la commande READ (= lire) il repart à la recherche de la première ligne de DATA et il y prélève la première valeur. (Elles sont séparées par des virgules). Deuxième READ, valeur suivante. Quand la première ligne de DATA est « consommée » il recherche la ligne de DATA suivante, etc.
Donc on pourrait sans dommage disperser ces lignes un peu partout dans le programme, mais on est des gens ordonnés, on les rassemble soit vers le début ou à la fin du listing.
A présent le mieux est de passer à la pratique avec ce petit programme de démonstration (listing 1).

— Ligne 30 on déclare deux DIM, un contenant douze chaînes et un autre de douze nombres. Remarquez cette écriture condensée plus rapide que DIM M$(12):DIM NJ(12)
— lignes 40 à 70 des DATA. Pour faire plus clair on a mis six valeurs par ligne.
— lignes 90 à 120 on remplit nos deux DIM avec des READ dans des boucles FOR NEXT.

Voyez que pour entrer ces 24 variables il n'y a pas grand chose à taper, parce qu'il n'y a pas de répétitions fastidieuses.

Un tableau DIM ne peut contenir à la fois des "chaînes" et des nombres ; voilà pourquoi on en a créé deux distincts, mais qui correspondent ligne à

LISTING 1

```
10 ' MOIS
20 ' DIM, DATA, READ, RESTORE, INSTR
30 DIM M$(12),NJ(12)
40 DATA JANVIER,FEVRIER,MARS,AVRIL,MAI,J
UIN
50 DATA JUILLET,AOUT,SEPTEMBRE,OCTOBRE,N
OVEMBRE,DECEMBRE
60 DATA 31,28,31,30,31,30
70 DATA 31,31,30,31,30,31
80 'REMPLISSAGE DES DIM
90 FOR N=1 TO 12
100 READ M$(N):NEXT
110 FOR N=1 TO 12
120 READ NJ(N):NEXT
130 ' INTERROGATION
140 CLS
150 INPUT "Quel numero de mois ? (ou Q)
",N$
160 IF UPPER$(N$)="Q" THEN 210
170 N=VAL(N$)
180 IF N<1 OR N>12 THEN PRINT CHR$(7):GO
TO 130
190 PRINT:PRINT "En ";M$(N);" il y a";NJ
(N);"jours"
200 PRINT:GOTO 150
210 ' TOTAUX JOURS
220 RESTORE 60
230 S1=0:FOR N=1 TO 6
240 READ J:S1=S1+J
250 NEXT
260 S2=0:FOR N=1 TO 6
270 READ J:S2=S2+J
280 NEXT
290 CLS
300 PRINT "Le premier Semestre a";S1;"jo
urs."
310 PRINT:PRINT "Le second Semestre a";S
2;"jours."
320 PRINT:PRINT "   soit";S1+S2;"jours d
ans l'Annee.":PRINT:PRINT
330 ' MOIS en R
340 PRINT "On ne peut manger des Huitres
 qu'en":PRINT
350 FOR N=1 TO 12
360 IF INSTR(M$(N),"R") THEN K=K+1:PRINT
 "-- ";M$(N)
370 NEXT
380 PRINT:PRINT "Soit";K;"mois par An.":
PRINT
```

LISTING 2

```
10 ' LISTE ENREGISTREE
20 ' OPENIN, OPENOUT, CLOSEIN, CLOSEOUT
30 ' WHILE, WEND, EOF
40 CLS
50 PRINT:INPUT "Enregitrer ou Lire une l
iste ? (E/L) ",R$
60 IF UPPER$(R$)="L" THEN 200
70 IF UPPER$(R$)<>"E" THEN 40
80 ' ENREGISTREMENT
90 GOSUB 300
100 CLS
110 PRINT "TAPEZ CHAQUE MOT OU PHRASE PU
IS ENTER.":PRINT
120 PRINT "POUR TERMINER TAPEZ Q":PRINT
130 OPENOUT FIC$
140 LINE INPUT A$
150 IF UPPER$(A$)="Q" THEN 180
160 WRITE #9,A$
170 GOTO 140
180 CLOSEOUT
190 GOTO 40
200 ' LECTURE DE L'ENREGISTREMENT
210 GOSUB 300
220 CLS
230 OPENIN FIC$:PRINT
240 WHILE NOT EOF
250 INPUT #9,A$
260 PRINT A$
270 WEND
280 CLOSEIN
290 GOTO 50
300 ' NOM DU FICHIER
310 PRINT:INPUT"Quel Nom pour cette List
e ? ",FIC$
320 IF LEN(FIC$)>8 OR INSTR(FIC$," ") TH
EN 300
330 RETURN
```

ligne. A présent on les exploite :

Exploitation n° 1 : (lignes 130 à 200) Vous devez entrer un numéro de mois, entre 1 et 12, et l'écran vous affiche par exemple avec 3 "En mars il y a 31 jours". Pour en sortir tapez Q (= quitter).

—ligne 150. Cet INPUT demande une chaîne N$ et non un nombre. Deux avantages : Permet d'entrer la lettre Q. Vérifie que vous n'avez pas tapé des bétises ;

—ligne 160. UPPER$ met votre réponse en majuscules, donc accepte q ou Q ;

— ligne 180 ; des réponses telles que Q,14,%,ABC,Enter sont refusées et signalées par un BIP sonore (le CHR$(7)).

Exploitation n° 2 : (lignes 210 à 320) Le programme va calculer le nombre de jours dans chaque semestre.

— ligne 220 : RESTORE 60 signifie « Recharge des DATA à partir de la ligne 60 ». En effet tous les DATA ont déjà été lus, un nouveau READ ferait un plantage ("DATA EXAUSTED") : On "remonte le pointeur des DATA" au début de la ligne 60 ;

— lignes 230 à 250 : on lit six nombres que l'on additionne en S1 (semestre n° 1) ;

— lignes 260 à 280 : idem pour le second semestre ;

— lignes 300 à 320 : on affiche les résultats.

Il aurait été plus simple d'obtenir S1 et S2 en lisant les douze nombres dans le tableau DIM NJ(12), mais c'était pour vous montrer la commande RESTORE, qui oblige READ à lire à partir de telle ligne.

Exploitation n° 3 : (lignes 330 à 380) Dans le tableau contenant les noms des mois on va rechercher ceux qui renferme la lettre R, les afficher, et les compter (K).

Tout est dans la ligne 360

INSTR (M$(N),"R") renvoie la place du R dans le mois. Par exemple 3 pour MARS. S'il n'y a pas de R, INSTR renvoie zéro. Logiquement on aurait dû écrire

IF INSTR(M$(N),"R")>0 THEN...

mais ce n'est pas utile. Le BASIC comprend « si INSTR existe », « si INSTR non nul ».

De même on n'a pas pris la précaution d'initialiser K par K = 0. Puisque K est jusqu'ici inconnue, K = 0. Si on relance le programme par RUN toutes les variables comme K seront remises à zéro. Il n'était pas utile d'initialiser S1 et S2 (lignes 230 et 260).

Petite remarque : observez la ligne 190 : dans les guillemets avant M$(N) et après nous avons mis un espace de séparation ; parce que M$(N) est une chaîne. En revanche pas d'espace de séparation pour NJ(N), parce que c'est un nombre, et il se charge de se mettre un espace devant et autre derrière.

SAUVEGARDE ET RECHARGEMENT DE FICHIERS

Jusqu'à présent vous aviez sauvegardé des programmes BASIC par SAVE, et que vous rechargiez par LOAD ou RUN "nom".
A présent vous allez enregistrer du n'importe quoi : des mots, des phrases, des nombres, rien (ENTER), etc. Pas des programmes.
Cela s'appelle des « FICHIERS SEQUENTIELS », c'est-à-dire des "fiches" à la queue leu-leu. Avec bien sûr la possibilité de relire ces enregistrements, par exemple en les affichants à l'écran.

Ce n'est plus SAVE et LOAD qui ne s'appliquent qu'aux programmes BASIC, mais OPENOUT et OPENIN.

Ces deux mots BASIC commencent par OPEN (= ouvrir en anglais). OUT c'est sortir, IN c'est entrer. OPENOUT signifie donc « ouvrir en sortie », ouvrir la mémoire vers l'extérieur ; l'extérieur c'est le magnéto-cassette ou le drive : donc enregistrer. OPENIN = ouvrir la mémoire en entrée ; donc elle reçoit, c'est la lecture, le chargement.
Après un de ces ordres il faut bien sûr le nom du fichier à "ouvrir" (en écriture ou en lecture) ; exactement comme avec SAVE ou LOAD.
Ceci fait on transfère les valeurs par PRINT#9 ou INPUT#9. Le canal #9 étant le magnéto-cassette ou le drive.
En final il ne faut pas oublier de faire la "fermeture" correspondante, CLOSEOUT ou CLOSEIN.

A présent un peu de pratique avec ce petit programme d'écriture-lecture de fichiers quelconques, disons plutôt de listes quelconques (cf listing 2).
Préparez soit une cassette vierge ou une disquette où l'on peut écrire (de préférence formatée système, pas formatée "Data").

— ligne 50 : un mini-menu vous proposant l'écriture ou la lecture. Au premier essai c'est bien sûr écriture. (E) ;
— lignes 60-70 : impossibilité d'entrer autre chose que E ou L (ou en minuscules) ;
— le GOSUB 300 : un petit sous-programme qui demande d'entrer le nom du fichier FIC$. Il vérifie que ce nom ne comprend pas d'espace et qu'il ne fait pas plus de huit caractères de long : syntaxe obligatoire pour les disquettes ;
— lignes 130 à 180 : c'est l'enregistrement de chacune de vos phrases A$. Remarquez qu'au lieu de INPUT on préfère LINE INPUT : c'est une sorte de « INPUT mange tout » qui accepte vraiment tout, même les virgules (refusées par INPUT) ou des blancs à la fin. WRITE c'est le "PRINT mange tout".
En final, entrez Q pour quitter. Cette lettre n'est pas enregistrée mais déclenche le CLOSEOUT : enregistrement terminé ;
— ligne 190 : on revient au menu E/L ;
— lignes 230 à 280 : c'est la lecture de ce que l'on a enregistré. Le programme ignore combien il y a de fiches à lire, en revanche il peut attendre un signal « fin de fichier » qui s'est enregistré à notre insu, le EOF (= END OF FILE en anglais, fin de fichier).
D'où notre BOUCLE WHILE... WEND WHILE NOT EOF de la ligne 240 signifie « Tant qu'il n'y a pas de EOF tu fais ce qui suit jusqu'au WEND, et tu recommences ». C'est-à-dire le cycle INPUT#9,A$:PRINTA$.
Rencontre du EOF : stop ! Il sort de la boucle WHILE... WEND, donc saut direct à la ligne qui suit le WEND, le CLOSEIN, terminé. Retour au menu.
Remarquez qu'en ligne 250 on a utilisé INPUT et non pas LINE INPUT ; ce n'est plus la peine car ce qu'il reçoit avait déjà été créé par un LINE INPUT et "super emballé" par un WRITE. De même on a PRINT en ligne 260 au lieu de WRITE.

Si vous avez un lecteur de cassette il faudra bien sûr rebobiner la cassette avant de passer en lecture.

Essayez ce programme en tapant vraiment n'importe quoi. (Il n'y a que les guillemets qui peuvent parfois poser des problèmes). En lecture vous retrouverez fidèlement à l'écran tout ce que vous avez tapé.

Les limites ? Nombre de fiches illimité, des milliers, pourvu que ça tienne sur une face de disquette ou de cassette. En revanche la longueur d'une fiche ne doit pas dépasser 255 caractères.

LES APPLICATIONS

Ce petit programme était très simple puisqu'il se contente d'afficher ce que vous aviez tapé. Si vous avez une imprimante vous pourriez ajouter une ligne

```
265 PRINT#8,A$
```

En fait on se sert beaucoup des fichiers séquentiels pour sauvegarder le contenu d'un tableau DIM, et après pour le re-emplir.
Reprenons le cas de notre DIM COP$(25,5). Pour le sauvegarder, à la suite d'un OPENOUT, deux boucles FOR NEXT imbriquées suffisent

```
FOR N = 1 TO 25 : FOR C
= 0 TO 5
WRITE#9, COP$(N,C)
NEXT:NEXT
```

Pour le récupérer ce sont les mêmes lignes, en remplaçant WRITE#9 par INPUT#9. Ultra facile et court, non ?

Avez-vous un lecteur de disquettes ? Si oui, vous allez pouvoir visualiser un fichier séquentiel autrement que par les lignes 200-280 de notre programme : supposons que votre fichier ait été appelée "TOTO".
Tapez ICPM, ENTER. Vous êtes "sous CPM". A la suite du A> tapez TYPE TOTO, et tout son contenu apparaît à l'écran. Observez que chaque fiche est entre guillemets, c'est l'effet du WRITE#9.
Si vous avez une imprimante pressez ensemble les touches CTRL et P. Puis retapez TYPE TOTO : le contenu est imprimé.

ET POUR CONCLURE

On en a vu des choses aujourd'hui ! On perçoit deux des grandes différences entre une calculatrice et un ordinateur :
— On peut maintenir en mémoire un très grand nombre de variables que l'on peut organiser en tableaux, afin de mieux piocher dedans ;
— on peut sauvegarder sur support magnétique des noms, des phrases, des nombres, afin de pouvoir les réutiliser un autre jour.

Après un tel bourrage de crâne il est grand temps que je programme un CLOSEIN pour votre cerveau...

L'IMAGE
DIGITALE
SANS CAMERA
NI VIDEO
SUR VOTRE
DMP 2000 ou
DMP 3000
MAINTENANT
600 FF HT

SEMA
PHORE

Sémaphore vous propose aussi le MULTIFACE DEUX, transfert et sauvegarde de tous vos programmes. Seulement 450 FF HT

Bon de commande Amstar n.6 à renvoyer chez Sémaphore, C.P. 32 - CH 1283 La Plaine (Suisse).

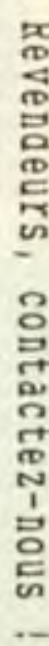
Nom . . . . Prénom . . . .
Adresse . . . .
Code postal . . . . . . Ville . . . .

Commandez par téléphone au 19 41 22 54 11 95 Lundi à vendredi

Envoyez-moi au plus vite: (offre valable jusqu'au 30.03.87)

. . . Scanner DART avec Logiciel d'exploitation . . . . 600 FF HT Port en recommandé . . . 20 FF
. . . Scanner DART et Crayon optique DART . . . . . . 790 FF HT
. . . Multiface Deux (464-664-6128) . . . . 450 FF HT TOTAL: . . . . FF.

Envoyez-moi ma commande en contre-remboursement (ajouter 25FF pour les frais). Je vous règle cette commande par Mandat postal International / Virement bancaire. Je vous autorise à débiter ma carte BLEUE VISA / EUROCARD dont le n. est . . . . validité . . . / . . . Signature . . . .



IMPOSSABALL

HEWSON/UBI SOFT
Arcade





Si vous vous décidez à vous embarquer dans une histoire pas possible, commencez, avant toute chose, par faire une vérification très approfondie de votre moteur (pour ce qui est du souffle...) et de votre niveau d'huile (pour éviter d'avoir les nerfs en pelote).
Tout est O.K. ? Alors... A vos marques,



prêt,... partez ! J'ai dit : partez !... Il faut donc avancer car tant que vous ne serez pas passé entre les deux échelles, le chrono ne se déclenche pas et vous ne marquez aucun point. Mais attention, pour progresser vous roulez ou vous avancez par rebonds successifs mais ne croyez pas qu'il suffit de tout avoir dans les jambes !!! Car sitôt engouffré dans votre petit corridor à damiers noir et blanc, vous rencontrez bien les cylindres qu'il vous faut écraser mais, comme par hasard, ces petits coquins sont toujours bien encadrés par de multiples pointes qui sont sûrement imprégnées de curare car le moindre frôlement avec l'une d'elles vous coûte une vie ! Il faut donc se montrer très prudent ce qui ne veut pas dire lambin car le chronomètre s'avère être un compte à rebours et lorsque vous perdez une vie vous recommencez le parcours... depuis le début ! Alors, faites vos comptes...

Ce jeu qui réussit à mettre à rude épreuve vos nerfs n'a pas moins de huit niveaux ! Au premier niveau, le parcours est relativement simple puisque les seuls obstacles sont les pointes... mais dès que vous parvenez au second niveau, c'est l'ENFER. C'est alors la rencontre brutale et bien souvent fatale avec les champs de plasma ou les éclairs de feu...
Je me demande si les éditeurs de logiciels n'ont pas décidé de nous faire perdre la boule !... En effet après Trailblazer et Revolution, nous avons maitenant Impossaball. Pour ce dernier, il faut noter que le scrolling est rapide, l'effet de perspective véritable... et la crise de folie pratiquement assurée !...

ACE

CASCADE GAMES
Simulateur

Hi... ! Hi... ! Hi... ! ALERTE GENERALE ! Je répète :... ALERTE GENERALE !!! Attaque généralisée des côtes méridionales de notre pays. Les forces ennemies ont envahi le pays par air et par terre et actuellement, elles n'ont encore rencontré aucune résistance ; voilà l'état de leur armement : des douzaines de tanks appuyés par des hélicoptères de combat sans compter les escadrilles d'avions de chasse !..
Mais qu'à cela ne tienne ! Nous n'allons pas nous laisser impressionner par le nombre (ce n'est pas le nombre qui fait la qualité !), car nous avons notre héros national, seul et unique pilote de chasse de notre bien-aimé pays.. j'ai nommé : VOUS !!! Nous mettons à votre disposition un superbe avion de combat "A.C.E." (que dis-je ! Non pas un mais trois ... c'est là tout le matériel qui nous reste). D'autre part, vous disposez de trois bases aériennes alliées d'où vous allez faire vos sorties pour voler à l'assaut des envahisseurs, les chasser ou les anéantir définitivement grâce à tout l'armement que vous aurez chargé dans votre ACE avant le décollage. Vous pouvez prendre des missiles et un canon à bord bien sûr mais aussi des fusées éclairantes qui se révèleront fort utiles pour embrouiller les capteurs de rayons infrarouges des missiles ennemis...
Grâce à la carte, vous pouvez repérer vos ennemis et vous diriger droit dessus afin d'engager l'attaque. Par contre, la phase délicate consistera sans doute à faire votre ravitaillement en vol et ce, à une altitude de 20 500 pieds !
Dans ce simulateur de vol, vous avez même la possibilité de choisir votre saison de vol (hiver, été) ainsi que la période (jour, nuit) ; pour ce qui est du graphisme, il faut dire que les écrans sont relativement vides avec, par exemple, une végétation très éparse... Malgré tout, vous trouverez de l'action et vous pourrez même voler et combattre avec un compagnon !



M'ENFIN

J'AI UNE IDÉE!

AÏE!

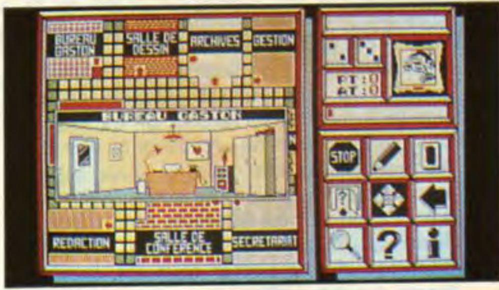
Franquin

AMSTRAD CPC 464/664/6128 - CASSETTE - DISQUETTE





1, Voie Félix Eboué
94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21



NOM : ______________________

ADRESSE : ______________________

____

VILLE : ______________ **CODE POSTAL :** ______________

AMS 1-87

PORT GRATUIT

Règlement par chèque bancaire ou CCP. ☐ **M'ENFIN DISC 195 FF** ☐ **M'ENFIN CASS 150 F**

KORONIS RIFT

LUCASFILM/ACTIVISION
Arcade/Aventure



24 février 2249 : rapport de l'aéronef éclaireur... Le mois de février est un véritable porte-poisse ; en effet, je suis censé être un techno-récupérateur !... En clair, cela veut dire que je vogue dans tous les endroits oubliés de la galaxie à la recherche d'équipements technologiques abandonnés. Et ce mois-ci, avec mon fidèle Psytek, mon analyseur de systèmes qui surveille les instruments, nous avons fait "chou blanc !".
Je suit tout simplement D-E-S-E-S-P-E-R-E... Et toi, Psytek, ce n'est certainement pas en me faisant ton numéro de danse de Saint-Guy que tu vas me remonter le moral !!!... Mais je rêve ou quoi ?... Si Psytek est dans cet état, c'est tout simplement parce qu'il vient de détecter un flux de radiations incroyable !... C'est de la folie douce car aucune planète n'est indiquée à cet endroit sur la carte.



Aurions-nous, par hasard, découvert la grande, la mystérieuse planète qu'on appelle Koronis ? La légende dit qu'elle est faite uniquement de crevasses et que les Anciens utilisaient celles-ci pour tester leurs armes les plus puissantes...
Après avoir fait un repérage, nous descendons dans la crevasse n° 1 avec la ferme intention de rapporter tous les équipements que nous allons trouver, seulement voilà, chaque crevasse est sous la surveillance assidue de soucoupes gardiennes qui ne craignent pas la mort et sont donc par conséquent redoutables ! De plus, cela ne sert absolument à rien d'essayer de se faire oublier en restant immobile car à ce moment-là... c'est PIRE et il n'y a alors aucune chance d'en réchapper.

Au fur et à mesure de ma progression dans les crevasses, je découvre que certains équipements sont plus intéressants que d'autres ; je découvre aussi que la base des soucoupes gardiennes se trouve à la crevasse n° 20... (A bon entendeur, salut !). Aussi, je ne pourrais revendiquer la planète avant d'avoir détruit cette base de malheur !
Lors de vos premiers pas sur Koronis, vous risquez fort, comme moi, d'être quelque peu désorienté par la complexité de ce jeu. Mais, peu à peu, vous vous familiarisez avec l'utilisation de tous les cadrans qui sont à l'écran. La représentation de l'action occupe tout juste la moitié de l'écran !... Une conséquence logique de cette complexité est la notice qui est d'une certaine longueur sinon d'une longueur certaine !... Quoi qu'il en soit, ne vous plaignez pas car elle est en français ! Je vous ai quand même gardé le meilleur pour la fin : c'est le graphisme avec un paysage tout simplement magnifique composé entièrement de surfaces fractales superbes !!!



SPACE HARRIER



ELITE
Arcade

Ayant soudain une envie de gloire, de prestige et de suprématie, je ne peux faire autrement que me glisser dans la peau d'un héros de l'espace invincible et tout puissant !...
Enfin, presque invincible et presque tout puissant... car je dois dire que même avec 9 vies, l'accoutumance à ma nouvelle identité n'a pas été sans quelques échecs au départ.



J'étais déjà persuadée de pénétrer dans un monde dépassant tout entendement mais rien ne m'avait préparée à la rencontre de telles créatures barbares ! Ma première rencontre désagréable (au niveau des créatures car pour commencer, j'ai rencontré tout bêtement un arbre...) avait la forme d'une immense chenille fort tenace ; mais je dois reconnaître que finalement elle ne faisait pas le poids en comparaison des autres habitants de la terre du Dragon... je pense en particulier à l'éléphant cyclope !...

Et pourtant, il faut réussir à sauver cette planète qui est entièrement contrôlée par un phénomène surnaturel... La seule attitude à adopter si l'on veut avoir une chance de réussite est de se livrer totalement, corps et âme, dans un duel sans merci avec l'extraordinaire.

Cette adaptation sur Amstrad de ce jeu de bar a une qualité certaine : la rapidité d'action. Pour ce qui est du graphisme, on ne pouvait bien sûr pas s'attendre à retrouver celui du jeu de bar mais on peut dire qu'il est haut en couleurs et que les écrans sont bien animés.

VISMO

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Service Vismo Express
Livraison
dans toute la France

Cochez les articles que vous souhaitez recevoir sur le BON DE COMMANDE ci-dessous et retournez le à : VISMO, 84, bd Beaumarchais 75011 PARIS accompagné de votre règlement.

DES AFFAIRES SUR LES LOGICIELS!

- **STRATEGY** (K7)
- **SPACE WOLF** (K7) ARCADE
- **MONTSEGUR** (K7) AVENTURE
- **TYRANN** (K7) JEU DE ROLE
- **AQUAD** (K7) PAC MAN
- **PLAY BOX** (K7) 7 JEUX DE SOCIETE

Par Pack de 3 logiciels au choix : **220 F**

- **COFFRET 3 DISKS : GUN FRIGHT, THE WAY OF TIGER, V! LES VISITEURS** — **150 F**

Disquettes 3"
à l'unité **30 F**
par 10 **280 F**

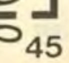
- **JEU DE HOUSSES** clavier 464 et moniteur monochrome — **100 F**
- **JEU DE HOUSSES** clavier 464 et moniteur couleur — **120 F**

BON DE COMMANDE

Nom :
Prénom
Adresse :

Logiciels commandés :

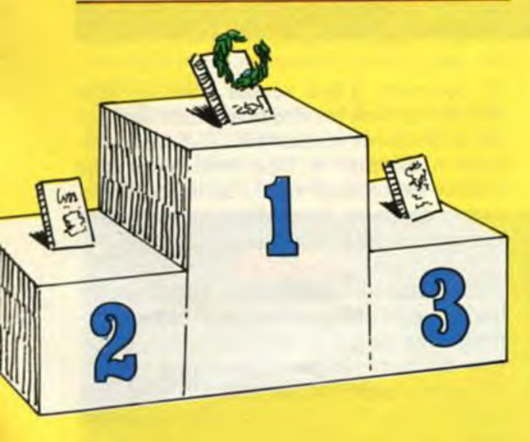
Joindre règlement + 30 F de port.



LE HIT DES LECTEURS

Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) et de nous l'envoyer.

Place Utilitaires	Nom	Type	Progression
1	Lorigraph	DAO	→
2	E.M.V.	Utilitaire Musique	↗
3	Tasword	Traitement de texte	↗
4	Echosoft	Synthèse vocale	↗
5	Pyrade v	Moniteur assembleur	↗



Place Jeux	Nom	Type	Progression
1	Ikari Warrior	Arcade	↗
2	SRAM 2	Aventure	↗
3	Lightforce	Arcade	↘
4	Trailblazer	Arcade	→
5	Gauntlet	Arcade-Aventure	↗

LE COIN DES AS

BOMB JACK	1 197 130	Emeric DEBOSSCHERE
COMBAT LYNX	11 600	Sébastien BEBIN
GREEN BERET	138 620	Stéphane FREREBEAU
IKARI WARRIORS	1 169 800	Julien FORTUIT
RAMBO	18/60	Laurent PAPOUIN
SAI COMBAT	68 250	Kriss CHICOIX
SPINDIZZY	28 % of screens 20 % of jewels 24 % of game	Alban FLEURET
WINTER GAMES		
- Bobsled	26,12	Cédric MONEGER
- Hot dog	10	Jean-Eric DELPU Didier CHANTEREAU
- Speed skating	0:28,1	Sébastien BEBIN
- Sky jump	234,5	Jean-Marie MENARD
YIE AR KUNG-FU	6 284 420	Xavier RABE

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...
Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

En attendant vos performances, la rédaction d'AMSTAR vous communique les siennes. Elles vous paraîtront sans doute ridicules, mais il faut bien lancer la rubrique... On attend vos exploits avec impatience ! N'oubliez pas, il faudra joindre une photo de votre score si vous voulez que celui-ci soit publié.

CONSEILS

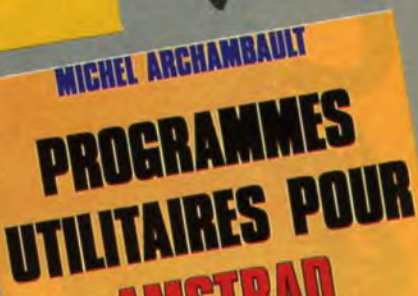
L'AMSTRAD a suscité bien des enthousiasmes chez les éditeurs de logiciels, qu'ils soient français ou étrangers. Devant la prolifération de programmes sur AMSTRAD, il nous a semblé utile de faire paraître chaque mois une liste des jeux ou des utilitaires qui nous ont le plus séduits afin d'orienter votre choix sur l'achat éventuel d'un logiciel.

Nom du logiciel	Editeur
BIG BAND	FIL
KORONIS RIFT	Activision
LES PASSAGERS DU VENT	Infogrames
MASQUE	Ubi Soft
MEURTRES EN SERIE	Cobra Soft
REVOLUTION	Vortex Software
SCOTT WINDER REPORTER	Ere Informatique
THANATOS	Ubi Soft

SELECTIONNES PAR CPC...









85F.

95F.

90F.





85F.

45F.







119F.

JOUEZ AVEC AMSTRAD
Stéphane Laurent Pascal KERLOCH
SORACOM informatique



SORACOM éditions
La Haie de Pan
35170 BRUZ

BON DE COMMANDE

Nom .... Prénom ....
Adresse ....

Désignation	Qte	Prix
Frais de port		
Total		

A CROQUER POUR MA BECANE!







SRAM 2

SRAM 2 ou la revanche de Cinomeh. Ce jeu d'aventure, aussi intelligent que SRAM 1, vous entraînera dans un univers encore plus riche, encore plus beau, encore plus envoûtant. Par Jacques Hémonic, Serge et Ludovic Hauduc.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

LE PASSAGER DU TEMPS

Ce jeu d'aventure exceptionnellement riche, beau et drôle vous entraîne à la recherche de votre oncle dans une course au trésor insensée. La qualité de l'image et du scénario, mais aussi la puissance du programme, rendent le jeu aussi passionnant qu'un film ! Par Patrick Beaujouan et Alain Brégeon

AMSTRAD CPC disquette

SCOTT WINDER

Reporter

Journaliste, vous êtes catapulté aux quatre coins du globe afin de couvrir les événements qui feront la une du journal L'IMPACT. Un jeu passionnant, aux frontières de l'aventure et de la simulation. Par Frédérick Spada et Christophe Perrotin

AMSTRAD CPC disquette



ERE INFORMATIQUE

Distribution FRANCE : 48.97.44.44
Télex : 232372F

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45.21.01.49
Télex EREINFO 261041F

TOUJOURS UNE ÈRE D'AVANCE

RC B 327 327 839